Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAUX
LE STICK'N PLAY
MEDIEVIL

LE CD AUDIO
WILD 9

TEKKEN 3
La bombe débarque

FINAL FANTASY VIII
Premières impressions

TOMB RAIDER 3
Lara en pleines formes

BANJO-KAZOOIE
F1 WORLD GP
F-ZERO X...
Le réveil de la N64 ?

WILD 9
Violence gratuite sur PlayStation

89 Septembre 1998

34F

M 4413 - 89 - 34,00 F

Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.

BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX PAS LES CHAUFFER.

CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT ! VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER, QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE. NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES, DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES. FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.

Player One

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. 01 41 10 20 30 Fax. 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire de internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLIER (pvalle@playertm.fr)
Rédacteur en chef : François TARRAIN (elwood@playertm.fr).
Secrétaires de rédaction : Christophe VERRON (1er SR)
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), David CALVO (Houdini) François DANIEL (Wonder), Jean-Marc DELPIRATO (Castor) Cyril DREVET (Crevette), Marcella GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt) Guillaume LASSALLE (El Dulou), Barbara LE BRETON (Guns Lolita), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon)
Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographiste : Gilles BOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Anne TEINTURIER.
Photogravure : P.M.
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante de publicité : Catherine MARÉCHAL
Assistante marketing : Stéphane LEGENDRE.
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Christophe MOLIGNIER.

Service abonnement
BP 80219 60332 Liancourt Cedex.
Tél. 03 44 69 26 26
Fax 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRIMEDIAS (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES
Tél. 05 61 43 49 53

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Karine MERELLE.
Secrétariat : Mai MARCEUN.

Commission paritaire n° 72 808 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Christophe LUDEREAU, Jean Luc LUYSSEN.

Copyright de couverture
Wild 9 © Shiny/Interplay.

Ce numéro comporte en supplément un CD audio posé sur la Une de couverture et un autocollant Stick'n Play jeté dans le magazine et ne peuvent être vendus séparément.

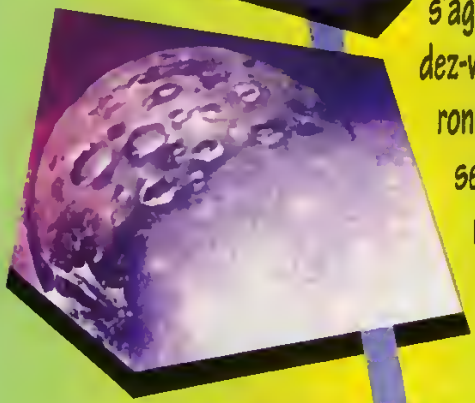
À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Wonder.

EDITORIAL

La fin d'année sera chaude, qu'on se le dise ! Même si Sega met un terme à la carrière de sa Saturn, Sony et Nintendo, eux, multiplient les lancements : Tekken 3, Tombi, Banjo-Kazooie et ISS '98 côté officiel ; Musashi Den, Justice Gakuen (alias Rival School), F-Zero X et F1 World Grand Prix sur le marché de l'import. Et que dire des previews à venir : Final Fantasy VIII (yeap !), Crash Bandicoot 3, Duke Nukem Time to Kill, Wild 9, Spyro the Dragon, Tomb Raider 3, et la prometteuse Dreamcast de Sega. Autant de noms magiques qui sonnent à nos oreilles comme de douces invitations à jouer ! Et quand il s'agit de jouer, toute l'équipe de Player One est au rendez-vous. Paddles astiqués, consoles révisées et neurones en fusion : le taff n'attend pas ! Le numéro de septembre à peine bouclé, et hop ! nous voilà joyeusement repartis pour de nouvelles aventures...

Mais, que vois-je, une version preview de Tomb Raider III, qui tourne en salle de test ! Ben j'vous laisse en tête à tête avec votre Player, mon invitation à jouer n'aime pas attendre. Elle est capricieuse et en plus elle cogne très fort, si on l'énerve.



Bonne lecture, bonne rentrée et rendez-vous dans un mois. Have fun !

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

GRAND TOURNOI* TEKKEN 3. PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE.

1er PRIX : LA HARLEY-DAVIDSON 1340 SOFTAIL CUSTOM "TEKKEN3"

***EXTRAIT DU REGLEMENT :** JOUEZ A TEKKEN 3 EN MODE SURVIVAL, PERSONNAGE AU CHOIX, ET BATTEZ LE PLUS GRAND NOMBRE D'ADVERSAIRES POSSIBLE À LA SUITE. ENREGISTREZ VOTRE SCORE SUR CARTE MÉMOIRE ET RENVOYEZ-LA AVANT LE 31/10/98 AVEC LA PREUVE D'ACHAT DU JEU TEKKEN 3 (PHOTOCOPIE DU TICKET DE CAISSE) AINSI QUE VOS COORDONNÉES (NOM, PRÉNOM,

ÂGE, ADRESSE ET N° DE TÉLÉPHONE) SUR PAPIER LIBRE À :

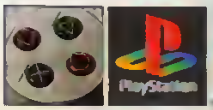
CONCOURS TEKKEN 3
SCE FRANCE
SERVICE CONSOMMATEURS TSA 41 020
92206 NEUILLY SUR SEINE CEDEX.

REGLEMENT COMPLET DISPONIBLE À LA MEME ADRESSE.

http //www playstation-europe com

namco®

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN)



89 SEPTEMBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

N64 : des jeux à gagner 55
Psygnosis : des jeux Sentinel Returns ...113
Sony : des jeux Tekken 3 ..77

Le lancement de la Dreamcast approche à grands pas... Les infos les plus récentes sur la dernière-née made in Sega. Final Fantasy VIII : on y a joué et on vous en (re)parle ! Et aussi, toutes les sorties de cette fin d'année passées au crible.

8 **Courrier**

12 **Stop Info**

Clara Loft passe en revue les meilleurs jeux de rôle PC du moment.

Rentrée en fanfare pour Mahalia et son cortège de fanzines !

40 **Micro Attitude**

Attention les yeux ! Entre Soul Calibur, le nouveau jeu de baston de Namco, Daytona USA 2, Street Fighter Alpha 3 et Ex 2, l'actualité arcade joue la carte de la qualité !

42 **C'est arrivé près de chez toi**

44 **Arcade**

Grosse actu du côté de l'import avec F-Zero X, le retour de la légende version 64 : Musashi Ben, la dernière production Square : Deep Fear, le Resident-like de la Saturn ; B.L.U.E., un Tomb Raider aquatique bien planant... Et bien d'autres !

48 **Over the World**

Huit pages concoctées par Reyda, pour vous présenter ce chef-d'œuvre signé Namco. De la grande baston !

78 **Dossier Tekken 3**

[illegible] un jeu d'une Rare qualité ! Tombi, la grande tradition plate-forme/recherche fait son come-back. Pocket Fighter, le Street Fighter du débutant ? Et aussi : Bomberman World, Point Blank, ISS Pro 98...

87 **Tests**

Cinq pages d'aides préparées par Wonder, l'ami des tricheurs.

124 **Trucs en Vrac**

Après le défi Everybody's Golf, place au [illegible] Tekken 3

130 **Champions**

134 **Top**

La dernière bande dessinée d'Enki Bilal est une œuvre forte ! Inoshiro l'a rencontré. Côté grand écran, à ne pas rater « Il faut sauver le soldat Ryan », ou le débarquement de Juin 1944 revu par Spielberg. Et toute l'actu ciné et BD.

137 **Zoom**

V-Rally Game Boy, les figurines FF VII ou Ninja PlayStation, offerts pour tout abonnement...
À vous de choisir !
Pages 121, 141 et 143

VENGEANCE

SORTIE NOVEMBRE '98

Courrier

Eh voilà, c'est reparti pour une année... Pfff ! Heureusement, grâce aux nombreuses cartes de vos vacances, cette rubrique a encore un petit air estival. Bravo à toutes et à tous, le thème « ringard » ne vous a pas laissés indifférents. Le gagnant est Thibault Liessi, qui recevra le jeu de son choix : Banjo Kazooie. Le mois prochain retour du concours Arty, comme d'hab' je compte sur vous. Allez ciao.

Sam

Thibault Liessi

Votre dossier

concernant les métiers du jeu vidéo, paru dans le numéro 87 de « Player One », était très intéressant, mais vous n'avez pas parlé du métier de testeur. J'aimerais savoir quelles études entreprendre et quel niveau doit-on avoir pour devenir testeur ?

Cedric

Cedric, si tu veux devenir testeur, il faut avant tout écrire convenablement, avoir un véritable esprit critique et savoir exploser un jeu rapidement. Tout cela ne tient qu'à toi, et tu n'as pas d'études particulières à suivre pour réussir dans ce milieu. En revanche, sache que les places sont rares et que le meilleur moyen d'écrire des piges, c'est de hanter les salles de rédac' avec une once de talent sous le bras et une grosse dose de motivation.

J'ai acheté

Heart Of Darkness et je n'arrive pas à passer le tableau 3 du premier niveau. Pouvez-vous me dire comment faire ? Merci.

Raphioul

Cher Raphioul, la meilleure soluce de HOD se trouve chez nos confrères de *Player Station*. Tu trouveras les plans des passages les plus difficiles, toutes les soluces et des astuces secrètes à décoder avec les lunettes du jeu. Bref, si tu cherches une solution, elle se trouve dans *Player Station*.

Stooker

Buzut, le poète du mois

Tous les soirs en rentrant de l'école,
Je pense à toi et allume ma console,
Là, tu m'apparais sous forme de pixels,
Et chaque fois, pour moi, tu es la plus belle.

Chaque nuit, tu me fais fantasmer,
Tu es la seule meuf qui m'ait autant fait kiffé,
Rhona Mitra veut te rendre réelle,
Mais face à toi, la bombe sexuelle,
Elle ne fait pas le poids,
Ta seule rivale ne peut être que Mahalia.

Il est vrai que vous êtes toutes les deux merveilleuses,
Non seulement grâce à vos formes pulpeuses,
Mais surtout pour votre look de killeuse.

Buzut Hugo

Remi Richard

Nous étions

des fidèles d'« Ultra Player » puis nous avons dû nous convertir à PO. J'ai évidemment quelques questions :
1/ À quand Resident Evil 3 ?
2/ Pourquoi ne faites-vous pas une Ultra Bédé comme dans « Ultra Player » ?
3/ Êtes-vous hostile envers les journalistes des magazines concurrents ?

C. Colomb

Salut mon Colomb,
Je ne peux pas te donner de date pour Resident Evil 3, en revanche le jeu verra bel et bien le jour. En ce qui concerne la bédé, tu n'es pas le premier à la réclamer. Didou (le scénariste) et Manu (le dessinateur) fourmillent d'idées et n'attendent que le feu vert d'Elwood pour rendre une nouvelle planche. En attendant, continuez à écrire pour le retour de la bédé, et qui sait peut-être qu'un jour... Il n'y a pas de véritable hostilité entre les différents magazines. On se croise rarement, mais en général cela se passe plutôt bien. Les seules qui m'agacent sont les nouvelles recrues qui, tout excitées, se prennent pour des vieux de la vieille et se la pètent un peu trop ! Mais ceux-là, on les remet rapidement à leur place...

Paul Rouan

érémi

Chuss Player

Salut Sam,

1/Pourquoi y a-t-il des tips pour des jeux pourris (WarGods, Independence Day...) dans les Trucs en Vrac ? C'est vrai, qui irait acheter des jeux notés en dessous de 50 % dans PO ?
2/J'ai vu dans un autre mag une pub pour un objet appelé Game Booster qui, à l'instar du Super Game Boy, permettrait de lire des jeux Game Boy sur N64 et sur Play', tout en faisant office d'Action Replay. Comme ni « Player » ni les autres magazines n'en ont parlé, je soupçonne une arnaque. Est-ce que tu en as déjà entendu parler ? Si oui, aura-t-on le droit à un test de ce gadget en « Stop Info » ?
3/ Dans la série « éthymologie des noms des testeurs «, pourrais-tu me dire ce que signifie Chon ? Serait-ce son nom de famille (auquel cas, son prénom serait Corni ou Tirbou), ou alors le seul qu'on ait pu lui faire retenir ?
4/ Clara Loft est-elle une nouvelle pigiste, ou juste une stagiaire ? Si c'est une nouvelle recrue, pourrais-tu nous en dire plus sur elle dans le prochain PO (numéro de tél., mensurations, âge, si elle est célibataire, etc.) avec photos à l'appui ?
5/ Pour des jeux comme Tekken 3, les éditeurs vous envoient-ils les jeux « tout faits «, c'est-à-dire avec tous les persos disponibles ? Voilà c'est tout. Si je ne suis pas publié, je viens à « Player « et j'étrangle Didou avec un fil de pad' PlayStation.

Matthieu le fatalifieur fou

Mes respects Fatalifieur
1/ Pourquoi des tips sur des jeux moyens, voire nuls ? En fait c'est certainement pour que les pauvres petits gars qui se sont faits blouser trouvent une nouvelle raison pour sortir leurs daubes du placard ! Et vu que de toutes façons, les goûts en matière de jeux ne sont jamais les mêmes, il en faut pour tout le monde. Mais soit franc, la plupart des tips concernent les bons jeux.
2/ Tu sauras tout sur le Game Booster en lisant l'article qui lui est consacré dans les *Stop Info* de ce numéro !
3/ Tu as vu juste mon gaillard, Chon c'est le seul nom qu'il arrive à retenir. Son vrai pseudo c'est Pierre Emmanuel Valéry, mais impossible de le lui faire rentrer dans le crâne, il ne répond qu'à Chon...
4/ Mon pauvre Fatalifieur, je ne sais pas si tu es un petit coquin ou tout simplement un véritable obsédé. En tout cas, sache que Clara Loft est une nouvelle pigiste et que tu la retrouveras régulièrement dans *Player*. Au fait, j'ai donné ta lettre à Monsieur Loft. Il se fera une joie, j'en suis sûr, de répondre à toutes tes petites question et de t'envoyer une photo de Clara...
5/ Tekken 3, comme tous les autres jeux, arrivent à la rédac' sans Memory Card, c'est au testeur de faire le boulot et d'ouvrir tous les persos et tous les modes cachés. Salut Fatalifieur, je te publie, mais tu peux tout de même venir étrangler Didou.

Happy Buster

Salut à tous,

J'aimerais savoir combien tu reçois de lettres par mois, en moyenne, et combien tu en publies. Y a-t-il des lettres prioritaires ?

The Very Big Boss

Hugh TVBB
Je reçois à peu près deux cents lettres par mois ; elles passent toutes dans mes petites mains, puis, si elles sont intéressantes dans le dossier « courrier en cours ». Pour savoir combien j'en publie, tu peux t'amuser à les compter chaque mois tout seul, comme un grand ! Il n'y a pas de lettre prioritaire. En général, je passe les plus sympa, celles qui collent le mieux à l'actualité et qui illustrent bien l'esprit *Player*. Une dernière chose, je ne peux hélas pas vous répondre à tous, mais sachez bien que le temps que vous passez à nous écrire ne nous laisse pas indifférents. Alors une nouvelle fois, un grand merci à toutes celles et ceux qui nous envoient des petits mots chaque mois.

Louis Aurélien

Chuss Player

Sophie Dufour

Je suis

un fidèle lecteur de « Player One » depuis le premier numéro, mais, depuis le numéro 36, votre journal n'a pas changé de formule. Il me plaît toujours autant, mais je trouve sa présentation un peu démodée par rapport à vos concurrents. Un nouveau look serait le bienvenu ! De plus, vous aviez promis de faire une rubrique sur les « daubes », il y a environ quatre ans. Pourquoi n'a-t-elle jamais vu le jour ? Peut-on encore espérer ?

Marc

Moi qui suis là depuis le début, ça me fait chaud au cœur de lire la lettre d'un fidèle. Merci pour tes remarques au sujet de la maquette, nous travaillons dessus et, d'ici peu, tu verras un tout nouveau *Player* ! En ce qui concerne la rubrique « Daube », ce n'est pas à l'ordre du jour comme le dit si bien Elwood. Ce dernier va-t-il craquer un jour et permettre à l'équipe de détruire encore plus les mauvais jeux ? La réponse dans un autre *Player* !

Salut Sam,

Parlons des cadeaux « Player One » ! Il y en a qui sont bien (comme les lunettes), par contre, il y en a qui laissent à désirer. Je veux surtout parler du CD de Duke Nukem. Je suis un vrai fan de ce jeu, mais là, je n'ai jamais entendu un morceau aussi pourri ! Qui a fait ce mix de merde ? C'est vraiment indigne du jeu mythique qu'est Duke Nukem !

Boustier

Boustier mon ami,
Notre problème ,vois-tu, c'est d'en faire pour tous les goûts. Je reconnais que le remix Duke Nukem n'est pas une merveille, mais pour ta gouverne, j'ai dans mon tiroir plus d'une centaine de lettres de lecteurs qui ont adoré le disque, et la même quantité qui n'aime pas les lunettes. C'est chacun sa route, chacun son chemin... Passe le message à ton voisin.

Boustier

Madeleine Cosme

Jess

Tout d'abord,

ton mag est supercool, ensuite, je voudrais te poser une question : quelle est la différence entre un jeu Platinum et un jeu normal, et pourquoi son prix est aussi bas ?

Anthony

Merci pour tes compliments ! Ils me vont droit au cœur. Pour répondre à ta question, sache qu'un jeu peut passer en gamme Platinum sous deux conditions : qu'il soit sorti il y a plus d'un an, et qu'il ait connu un certain succès, (à savoir au moins 250 000 ventes en Europe, soit environ 50 000 en France). Quant au prix, fixé à 149 francs, il est bas car le titre a déjà été amorti par l'éditeur. Bref, avec sa gamme Platinum, Sony offre aux joueurs peu fortunés, ou qui ont raté quelques gros hits passés, de s'offrir à moindres frais quelques-uns des meilleurs jeux de la PlayStation. Louable inititative.

Bruno

Hi Sam,

Comme j'habite au Maroc, je n'ai pas l'occasion d'écrire très souvent à « Player One ».
1/ J'ai entendu parler de films comme Tomb Raider, Duke Nukem et Resident Evil... Info ou intox ?
2/ Je viens d'acquérir la Nintendo 64, j'en suis plutôt satisfait. Mais après avoir vu la Dreamcast et ses 128 bits, je commence à regretter mon achat. Ai-je tort ?
3/ Aimes-tu les Spice Girls ?
4/ La Play va-t-elle mourir, comme la Saturn, à la naissance de la PlayStation 2 ?

Benderra Ali

Salut à toi et à tous les joueurs du Maroc !
1/ C'est de l'info ! Il devrait effectivement y avoir pour chaque jeu que tu cites une adaptation ciné. Les plus sûrs sont Resident Evil et Tomb Raider ; pour Duke on attend confirmation. On vous tiendra au courant des tournages et des dates de sortie au fur et à mesure.
2/ Calme-toi, pour l'instant tu n'as encore rien vu ! La Dreamcast possède beaucoup de bits, mais ce n'est pas toujours synonyme de réussite. Regarde, la Play' est la reine des consoles et elle ne possède que 32 bits ! Et puis de toute façon, dis-toi bien que les consoles ne cessent d'évoluer ; chaque nouvelle génération est plus performante que la précédente, et, du coup, il faudra sans cesse acheter de nouvelles bécanes si tu veux le meilleur du jeu vidéo. Le truc consiste à choisir celle qui va tenir le plus longtemps. Tous ceux qui ont misé sur la Saturn sont aujourd'hui perdants (peu ou plus de titres à venir). En revanche, ceux qui ont choisi la bécane de Sony ont tout gagné : la PlayStation reste en effet, trois ans après sa sortie, un bon investissement car elle possède un max de jeux dont une flopée de hits incontournables. Ne regrette pas ton achat pour autant, la N64 est une bonne machine mais sa durée de vie semble réduite... De toute manière, avant d'opter pour la Sega, il faudra que tu compares avec les nouvelles machines à venir.
3/ Non, je n'aime pas les Spice Girls.
4/ Comme je te le disais un peu plus haut, une console ne meurt que quand elle a une trop pauvre logithèque. Il y a fort à parier que malgré la sortie future d'une Play 2, la PlayStation ait encore de beaux jours devant elle. Souvenez-vous : « Elle est là, et pour longtemps ! »
Ne me snipe pas l'ami...

D'après

ce que tu as vu au salon de L'E3, penses-tu que Mission Impossible sera meilleur que Goldeneye ?

Mr Deb

Mission Impossible et Goldeneye n'ont pas grand-chose à voir, si ce n'est qu'il s'agit de deux adaptations de films d'action. Goldeneye est un doom-like et Mission Impossible un jeu d'action et de recherche avec une vue à la Tomb Raider. Si je devais choisir entre les deux, je craquerais sans doute pour Goldeneye, bien que Mission ne me laisse pas indifférent. De toute façon, vu la pauvreté des sorties sur N64, il semble évident que les deux titres sont à posséder.

Sam,

Je voudrais à la fois remercier les concepteurs du jeu Gran Turismo et pousser une gueulante. En effet, les circuits et les voitures sont vraiment géniaux. On s'y croirait ! Mais où sont les constructeurs cachés ? Et les circuits ? Je pense qu'ils auraient pu faire mieux que les caisses « GT hifis ». Et puis, il y a trop de favoritisme envers les marques japonaises. Faudrait leur rappeler qu'au classement GT en 97 et 98, c'est une Porsche GT1 et une Mercedes SLK GT qui sont arrivées en première place. Alors j'espère que dans GT 2, il y aura des constructeurs européens.

Steph

Ton message est passé. En revanche, je ne suis pas certain que les concepteurs de GT le lisent (chez Sony Japon, ils n'épluchent pas *Player One*) ! A la prochaine.

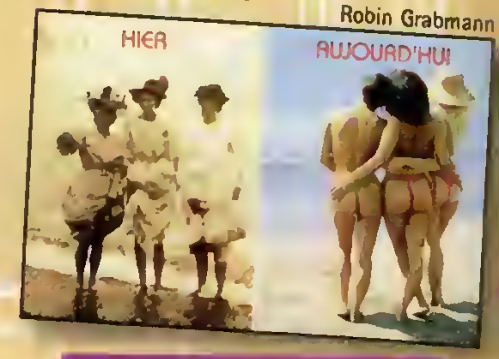
J'essayais

de m'endormir en pensant aux jeux vidéo, quand, soudain, je me dis : « Et pourquoi pas un jeu sur le cyclisme ? Genre Tour de France 98 ! ». Fais-moi signe si un éditeur veut publier mes histoires, je me ferais un plaisir de les lui vendre !

Marco dit Jules Vernes

Ciao Jules,
Tout comme Chon, tu rêves d'un jeu de vélo et, crois-moi, c'est une bonne idée. Essaie néanmoins de la creuser un peu et d'apporter plus d'éléments dans tes propositions. Comment jouer ? Combien de joueurs ? Quelles options de dopage ? Et puis tente de t'endormir en pensant à autre chose qu'aux jeux vidéo.

Robin Grabmann



PS

On commence par Charlia, merci pour ton petit mot. Salut à Guillaume le fou furieux (ou !). Happy Buster, merci pour la K7 c'est très sympa de ta part, mais, hélas, Max ne me fait pas rire du tout, ou alors juste le contrôle des vivisavis ! Salut Miguel, merci pour ta lettre, et une nouvelle fois bon courage et à bientôt poto ! PS à Sim et Mathieu : merci pour les photos ! Et un spécial PS pour toutes celles et ceux qui nous ont envoyé leurs cartes postales ou gardes : El nasseur pour le St-Bernard, Thomas pour sa Renault 12 HJF, Willaumer et les jules de la côte Atlantique, Fiemot et son bouquet, Cicou et la vache, Elouni pour son volcan, Jean-Paul pour la série, Valérie parce que la mer est immense, Ronan pour sa série bretonne, Dimitri et son goût artistique, Sofy pour sa vache vue de près !

Même les héros ont besoin d'un coup de

The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

36.15 PLAYER ONE

ASTUCES, SOLUCES ET HOT-LINE.

Pour ne plus jouer comme un

The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

0 836 68 77 33

ASTUCES, SOLUCES ET NEWS

Ça se préc

DREAMC

Spécifications techniques

- Processeur central : SH4-RISC avec moteur graphique 128 bits (200 Mhz - 360 MIPS - 1,4 GFLOPS)
- Processeur graphique : PowerVR nouvelle génération (3 millions de polygones par seconde)
- Processeur sonore : 32 bits, SH4 RISC 32 bits (64 canaux ADPCM)
- Mémoire principale : 16M octet (64M-octet SD-RAM X 2)
- Système d'exploitation : Windows CE
- CD-Rom : X 12
- Couleurs : 16,77 millions
- Effets spéciaux (sous réserve) : Bump mapping, Fog, Alpha-blending, Mip-mapping, Tri-linear filtering, Anti-aliasing, Environment mapping, Specular effects
- Taille : 190 mm (L) X 135 mm (H) X 79 mm (E)
- Poids : 2 Kg
- Carte mémoire : V.M.S.

Attention ! Dans les prochaines semaines, tout va aller très vite chez Sega, puisque le 20 novembre, la Dreamcast sera mise en vente... au Japon (suivi du mois de septembre 99 pour le reste du monde).
Et puisqu'on commence à voir venir les premières images des jeux de cette nouvelle console, nous vous les avons rassemblées rien que pour vos petits yeux !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, rappelons que la Dreamcast est la prochaine console de Sega. Avec 128 bits au compteur ! À son sujet, évidemment, nous avons droit, comme pour chaque sortie d'une nouvelle machine, au discours classique de la « console révolutionnaire qui va tout tuer et établir un nouveau régne dans le monde ». Bon, ça fait rêver un peu, ensuite ça énerve, et on se dit que vraiment, ils pourraient pas nous sortir une console sans dire de c... ? Quoi qu'il en soit, c'est vrai, la Dreamcast annonce pas mal d'options carrément délirantes. En vrac : le réseau, les capacités d'animation graphique (3 millions de polygones/seconde) ou encore le fameux V.M.S. (Visual Memory System), déjà disponible au Japon ; une sorte de gros Tamagotchi, compatible avec la manette de la Dreamcast, et qui fera office, à la fois, de carte de sauvegarde, d'ordinateur à cheat mode ou encore (plus trivial) de montre ! Bien sûr, nous ne nous contenterons pas de cet étalage technique, et nous jugerons la portée réelle de toutes ces capacités une fois la machine entre les mains (ce qui ne devrait plus tarder...).
En attendant, nous avons cherché à en savoir plus sur les jeux, afin de vous en faire profiter. Voici donc un petit panorama de ce qui nous attend dans maintenant 3 mois (91 jours !)

Les jeux prévus le 20 novembre

Au Japon, la Dreamcast devrait être commercialisée avec six jeux aux genres bien différents.

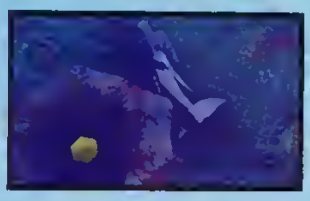
D2

D2 est un soft d'aventure très réaliste dans lequel le joueur incarnera Laura, une jeune femme victime d'un accident d'avion bien étrange. Entièrement en 3D, D2 joue

beaucoup sur les ambiances, et a pour ambition de faire ressentir de nouvelles émotions aux joueurs.
Développeur : Warp

Seventh Cross

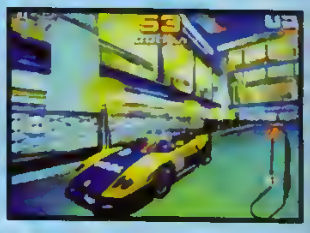
Seventh Cross est une simulation d'évolution. Le joueur évoluera dans un univers en 3D et



rencontrera de nombreuses formes de vie. Un mélange de jeu de rôle et d'évolution, au concept pour le moins curieux.
Développeur : NEC

Super GT

Pas de Sega Rally 2 ou de Daytona 2 dans l'immédiat... Le premier jeu de course de la Dreamcast se nommera Super GT. Quatre circuits et un jeu



d'arcade que l'on est impatient de voir tourner.
Développeur : AM2

Pen Pen Triathlon

Pen Pen est un jeu de course complètement délirant où l'on dirige des pingouins ; ses auteurs semblent bien connaître le sujet. Comme leur jeu est basé essentiellement sur le fun, établir des

...

AST

records ne sera donc pas le principal but.
Développeur : General Entertainment

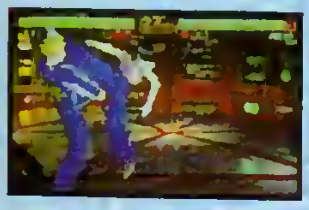
Sengoku Turb

Premier jeu de rôle de la Dreamcast, Sengoku Turb, avec

son ambiance enfantine et ses couleurs criantes, a l'air de s'adresser aux plus jeunes.
Développeur : NEC

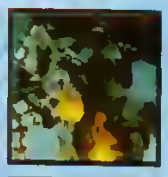
Virtua Fighter 3

Oui, vous avez bien lu, Virtua Fighter 3 sera le premier jeu de baston de la Dreamcast. Avec un titre pareil, il y a des chances pour que l'on ne remette pas la main sur un bon jeu de baston avant un petit moment. À *Player*, on en trépigne d'avance et on commence à compter les jours.
Développeur : AM2



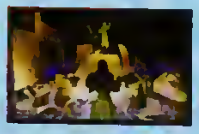
Et après ?

Godzilla Generation



L'adaptation vidéoludique a de bonnes chances d'être au moins aussi spectaculaire, si ce n'est plus, que le film lui-même. Nous avons encore assez peu d'infos sur le jeu. Mais les joueurs peuvent dès aujourd'hui, entraîner leur Godzilla sur le V.M.S. On vous tient au courant...
Développeur : SOJ
Sortie Japon : Noël 98

Akolyte



Encore un jeu de rôle. Un genre qui, espérons-le, ne sera pas oublié en Europe. Les développeurs en prévoient d'ailleurs pas mal sur la nouvelle console de Sega.
Développeur : Revenant
Sortie Japon : N.C.

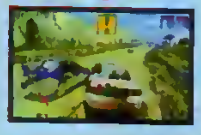
Drones

Un look à la « Tron » pour ce soft de combat dans lequel on pourra se servir de projectiles pour se friter.
Développeur : Nigma Software
Sortie Japon : N.C.

Incoming

Un jeu de tir en 3D dans un univers réaliste.
Développeur : Rage
Sortie Japon : N.C.

Sega Rally 2

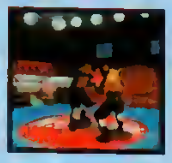


Inévitable sur la Dreamcast. Ce sera pour lui aussi un test impitoyable. Pas le droit à l'erreur !
Développeur : AM3
Sortie Japon : N.C.

Sonic Adventure

On le croyait mort et écrasé ! Le hérisson radioactif revient à la charge dans un jeu de rôle. Il semble avoir tout d'une bonne surprise !
Développeur : Sonic Team
Sortie Japon : hiver 98

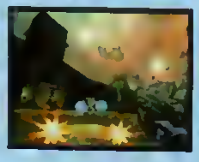
Title Defense



Un jeu de boxe qui pourra se jouer à quatre. Bonne nouvelle !
Développeur : Climax
Sortie Japon : N.C.

Unreal

Le célèbre Doom-like est prévu sur la Dreamcast. On espère pouvoir y jouer via le modem de la bête.



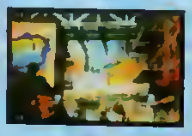
Développeur : Epic Megogomes
Sortie : N.C.

Fighing Viper 2

Encore un jeu de baston tiré de l'arcade. Moins coté que VF 3, mais bonne réputation tout de même.
Développeur : AM2
Sortie Japon : N.C.

Spike Out

Ce beat'em up d'arcade louche pas mal du côté de Final Fight. Un mode Quatre joueurs devrait être à l'affiche, et on annonce jusqu'à quinze joueurs via le modem.



Développeur : AM2
Sortie Japon : courant 99

Virtual On

Encore un jeu de baston. Les fanas du genre n'auront que l'embarras du choix.
Développeur : AM3
Sortie Japon : N.C.

Neo Geo Pocket : compatible Dreamcast !

Ce n'est sûrement pas une grosse vanne et, pourtant, c'est du sérieux. SNK compte commercialiser sa console portable compatible Dreamcast dès le mois d'octobre. Le prix de lancement devrait avoisiner 500 $ (300 F), et les jeux entre 20 et 40 $ (120 à 240 F). La compatibilité entre la console portable et la Dreamcast devrait être réalisée à l'aide d'un adaptateur. Ainsi sera-t-il possible pour les joueurs de transférer par exemple leurs personnages de jeux de combat conçus sur la Neo Geo Pocket sur un jeu de baston Dreamcast. À Player, on s'imagine tout en train d'entraîner son combattant avant de venir à la rencontre du pote de bas de la cité de jeu !

Encore des titres !

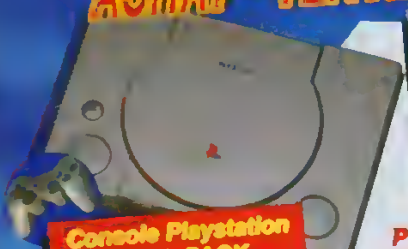
- Mercurie Steel : un jeu de simulation par NEC Interchannel ;
- Monster Breeder : de la simulation sur NEC Interchannel ;
- Hi Soft : de la stratégie par Hiroshima ;
- Blood 2 : du Doom-like par Monolith ;
- Armageddon 2 : de l'action par Brainless Software ;
- Die Hard Arcade 2 : de l'action encore par AM2 ;
- Dodonpachi : toujours de l'action par Success Software ;
- Duke Nukem Forever : du Doom-like, par 3D Realms ;
- Messiah : de l'aventure, par Shiny ;
- Resident Evil 4 (?) : de l'aventure, par Capcom ;
- Shoot MAD : de l'action, par Monolith ;
- Street Fighter Alpha 3 : du fighting par Capcom ;
- Vigilante : du shoot, par Postlinear.

Le choix et les prix, l'échange de vos jeux sans vous ruiner, les reprises de

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RACHAT DE VOS JEUX ET CONSOLES EN CASH
ECHANGE DE JEUX A PARTIR DE 30 Francs*.
* Voir modalités en magasins.



Console Playstation DUAL PACK +30F de Bon d'achat* 990 Francs

Playstation

PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation DUAL PACK
+ GRAN TURSIMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ACTUA SOCCER 2	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	149 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	199 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	149 F
COMMAND' N CONQUER	129 F
COLONY WARS	199 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 2	199 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DEAD OR ALIVE	249 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F

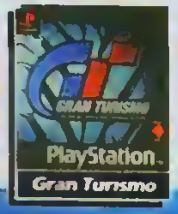
PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOYOFF. ANALOG DOUB VIBRANT	199 F
PISTOLET NAMCO	269 F
GRAN TURISMO	329 F
GHOST IN THE SHELL	329 F
ROAD RASH 3D	349 F
ALUNDRA	329 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
WARGAMES	329 F
V - BALL	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
COLLIN MAC RAE RALLY	329 F
COUPE DU MONDE 98	329 F
MORTAL KOMBAT 4	329 F
SENTINEL	329 F
STREET FIGNTER COLLECTION	329 F
DEAD OR ALIVE	329 F
HEART OF DARKNESS	329 F
TEKKEN 3	349 F
POINT BLANK + PISTOLET	549 F
RIVAL SCHOOL (Version U.S)	499 F

DOOM	149 F
DIEHARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES	199 F
CASTLEVANIA	249 F
COURIER CRISIS	199 F
EXHUMED	199 F
EPIDEMIC	149 F
EXPLOSIVE RACING	149 F
EXCALIBUR	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIFA SOCCER 98	199 F
POWER BOAT	199 F
FORMULA ONE 97	199 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	199 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
GEX 3D	199 F
G POLICE	199 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	199 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	149 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
INTERNATIONAL RALLY CHAMP	199 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKA TONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	149 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 2	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LUCKY LUKE	249 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	199 F
MEN IN BLACK	249 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	199 F
MOTORACER	199 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	149 F
NEED FOR SPEED 3	249 F

NIGHTMARE CREATURE	199
NEWMAN HAAS	199
NBA JAM 1.E	99
NOVA STORM	99
NHL FACE OFF	99
OVERBLOOD	149
ONSIDE SOCCER	199
ODDWORLD	199
OVERBOARD	149
PARAPPA THE RAPPER	199
PANDEMONIUM 2	199
POWER SERVE	149
PRIMAL RAGE	149
PETE SAMPRAS	149
RALLY CROSS	199
RIOD	149
RISK	199
RAPID RACER	199
RASCAL	199
FORMULA ONE	99
ROAD RASH 3D	249
RETURN FIRE	149
RESIDENT EVIL	149
RESIDENT EVIL 2	249
RAGING SKIES	149
2XTREME GAMES	199
SHELL SHOCK	99
SPACE HULK	149
STAR GLADIATOR	149
SENNA KART DUEL	199
SUIKODEN	149
STREET FIGHTER ALPHA 2	149
STREET FIGHTER EX	199
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149
STAR FIGHTER 3000	99
SAMOURAI SHODOWN	199
SPACE JAM	149
SPACE HULK	149
SPIDER	149
SNOW RACER 98	199
TETRIS PLUS	199
TENKA	199
TOSHINDEN 2	149
TEKKEN 2	149
TOMB RAIDER 2	199
TOCA TOURING CAR	199
TIME CRISIS + PISTOLET	349
THEME HOSPITAL	249
VANDAL HEARTS	149
VIGILANTE 8	249
WARHAMMER	149
WARCRAFT 2	199
WORMS	149
V RALLY	199

Pour d'autres titres, nous consulter



Saturn

Console Saturn Occaz +30F de Bon d'achat* 399 Francs

SATURN Neufs

BURNING RANGERS	349 F
SHINNING FORCE 3	349 F
WINTER HEAT	349 F
PANZER DRAGON SAGA	349 F
ATLANTIS	349 F
JOYPAD SATURN	69 F
CABLE PERITEL	129 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	449 F
SATURN JAP + 1 jeu	549 F
CARTE MPEG	349 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	79 F
ATHLETE KINGS	199 F
BURNING RANGERS	249 F

COMMAND CONQUER	149 F
CHAOS CONTROL	149 F
DIE HARD ARCADE	149 F
DRAGON BALL Z 2	149 F
DRAGON FORCE	249 F
DUKE 3D	199 F
DOOM	149 F
ENEMY ZERO	249 F
FIGHTERS MEGAMIX	149 F
FIFA 97	99 F
FORMULA KART	149 F
MAGIC CARPET	99 F
LAST BRONX	199 F
MYST	149 F
MASS DESTRUCTION	199 F
MANX TT	199 F
NBA LIVE 98	199 F
OLYMPIC SOCCER	149 F

PANDEMONIUM	149 F
PANZER DRAGON 2	149 F
PANZER DRAGON SAGA	249 F
QUAKE	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
SEGA RALLY	99 F
SONIC JAM	149 F
SONIC R	169 F
SIM CITY 2000	199 F
SKY TARGET	199 F
TOMB RAIDER	149 F
SEGA TOURING CAR	249 F
TORICO	149 F
ULTIMATE MK 3	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	99 F
VIRTUAL ON	99 F

WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
WORLDWILDESOCCER98	199 F
WORLD CUP GOLF	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WINTER HEAT	199 F
WORLD SERIE BASEBALL	149 F

Pour d'autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.

votre materiel aux meilleurs prix, les conseils, un service réparation.

Pour la rentrée, STOCK GAMES vous offre des tonnes de cadeaux, des promos l' occaz et sur le neuf . . .

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES .
STOCK GAMES , C' EST :
- PLUS DE 30 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE -
- PAS DE DROIT D' ENTREE -
Pour plus d' information,
contacter Sébastien au 01 44 07 04 01

STOCK GAMES NOUVEAUX

SAINT DENIS 10 Rue de L'Aqueduc Ctre Com St Denis Basilique
CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy le Roi
AIX EN PROVENCE 32 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence

Nintendo 64

Console Nintendo 64 + Carte mémoire 256K
999 Francs

BUST A MOVE 2	349 F
ACTION REPLAY N64	349 F
YOSHI'S STORY	369 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
GOLDEN EYE	399 F
NBA COURTSIDE	399 F
AERO GAUGE	479 F
FORSAKEN 64	479 F
FIFA 98	479 F
QUAKE 64	479 F
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	479 F
COUPE DU MONDE 98	499 F
GT 64	499 F
MYSTICAL NINJA	499 F

NINTENDO 64 Les News

MORTAL KOMBAT 4	479 F
EARTH WORM JIM 3D	499 F
ISS 98	499 F
MISSION IMPOSSIBLE	499 F
F1 WORLD GRAND PRIX	499 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 SEULE	649 F
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	799 F

JOYPAD N64 ORIGINE	149 F
MARIO 64	169 F
BLAST CORP	199 F
WARGODS	199 F
MARIO KART 64	199 F
WAVE RACER	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
SHADOW OF THE EMPIRE	249 F
PILOTWINGS	249 F
TUROK	249 F
NEXEN	299 F
DOOM	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
BOMBERMAN 64	249 F
MISCHIEF MAKERS	249 F
TOP GEAR RALLY	249 F
MULTI RACING CHAMP.	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F
BUST A MOVE 2	269 F
SNOWBOW KIDS	299 F
LYLATWARS + VIBREUR	299 F
AEROFIGHTER ASSAULT	299 F
GOLDEN EYE	299 F
FIGHTER DESTINY	299 F
KILLER INSTINCT GOLD	299 F
LAMBORGHINI 64	299 F

WAYNE GRETSKY' S 3D HOCKEY	299 F
NAGANO WINTER OLYMPIC	299 F
COUPE DU MONDE 98	349 F
WCW WORLD TOUR	349 F

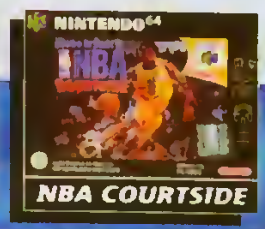
Pour d'autres titres, nous consulter

LE PACK NINTENDO : 1489 F
Console Nintendo 64
+ ISS 98 + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ADAPTATEUR PASSEPORT 64	299 F
WETRIS	369 F

Yoshi' s Story

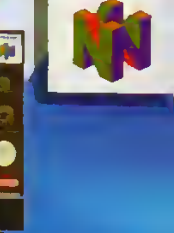


NBA COURTSIDE

Banjo & Kazooie

GT 64

ISS 98



Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

1 MAGASINS A VOTRE SERVICE DU LUNDI AU SAMEDI :

USSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
5 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
EPUPLIQUE 01 43 55 76 45
3 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail
GARE DU NORD 01 44 83 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière

NTONY 01 46 740 300
9 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
AINT GERMAIN 01 30 61 74 60
5 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
r RER St Germain en Laye
VRY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
r Mairie d'Ivry

CLICHY 01 47 56 06 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 42 08 86 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M°-RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)

CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30 30
Centre Commmercial Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 86 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
RER Saint Denis Tel à venir

AINT DENIS Centre Commercial St Denis Basilique - 10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 18h30 août dimanche après-midi

ANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Hélles 44000 Nantes
ANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
ARHAIX 02 98 93 74 84
Rue du Gni Lambert 29270 Carhaix
ORBACH 03 87 87 13 83
Avenue de Spicheren 57600 Forbach
E HAVRE 02 35 21 40 47
Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 48 38 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
AIX EN PROVENCE Tel à venir
32 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 53 53
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
MONTBELIARD 03 81 91 83 77
7 Rue des Fèbvres 25200 Montbéliard
MONTPELLIER 04 67 81 37 81
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

STOCK GAMES spécialiste du jeu vidéo

3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Tamagotchi à gagner, Nouveautés, Tips...

BON DE COMMANDE à retourner à : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		

MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK

Participation au frais de port * 30 F
TOTAL A PAYER

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :
JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _____

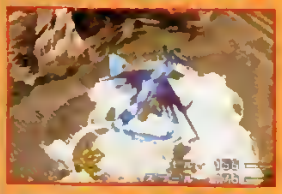
*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement . rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

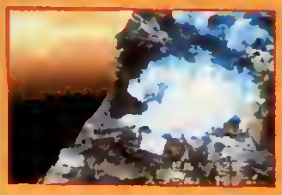
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

On y a joué !

FINAL FANTASY VIII

LES INVOCATIONS





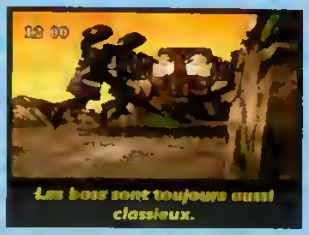
L'été, à « Player », on ne chôme pas ! Dans notre dernier numéro, nous vous présentions les premières images du très attendu FF VIII. Eh bien, plutôt que de lézarder sur la plage, nous avons dégoté une démo jouable du jeu. En plus de nouvelles images exclusives, voici nos premières impressions.

Après le phénoménal succès de FF VII, nombreux sont ceux qui pensaient que SquareSoft avait été au bout des capacités de la PlayStation. C'est mal connaître les sorciers de Square qui, une fois encore, ont su repousser ses limites au-delà de l'humainement concevable (ndlr : rien que ça !). Ce huitième épisode commence par une séquence cinématique d'une qualité quasi cinématographique, et en plein écran s'il vous plaît ! Cette intro de synthèse (qu'il faut voir dans le noir, le volume à fond) est pleine de rythme et se termine par un débarquement digne de Juin 44, mais à bord d'engins futuristes. Et puis, d'un coup, le film s'arrête, sans explication... Un plantage ? Dans l'assistance, plongée dans l'obscurité, une voix s'élève et suggère que quelqu'un prenne le paddle. Moment d'agitation... La lumière se rallume et pas moins de cinq paires de mains se disputent le paddle ! Reyda ayant, quant à lui, volé tête la première à travers la cloison de la salle de test. Au cours de ce pugilat en règle (qui avait pour premier prix le paddle), un texte à l'écran annonce que nous avons la main.

À présent que les esprits échauffés se sont un peu calmés, on réalise effectivement qu'on est entré dans le vif du sujet. Les décors de synthèse (toujours en 2D) sont d'un tel réa-

Le débarquement marque la transition entre l'intro et l'action.

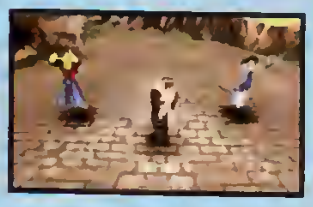
Les animations illustrant une victoire sont accompagnées du thème classique.



Les boss sont toujours aussi classieux.

Les effets spéciaux sont dans la lignée de ceux de FF VII.

lisme que personne n'a percuté lors de la transition entre la cinématique et le jeu. Reyda éborgné, trois dents en moins, revient (par la porte cette fois) et affirme : « Fe l'afais bien remarqué mais fous ne m'afez pas laiffé le temps de parler ! ». Penaud, Wolfen tend la manette à Reyda avec un sourire d'excuse. Regard noir de Reyda qui est maintenant aux commandes. À l'écran suivant, un gros plan nous permet d'admirer les héros de près. À l'instar du volet précédent ou de Resident Evil, ce sont les personnages qui sont calculés en temps réel pour paraître toujours à l'échelle, en fonction de la perspective des décors 2D. Le design des personnages prend désormais une orientation plus adulte. On craque moins rapidement pour eux ; il faut attendre d'avoir cerné leurs caractères et leurs problèmes métaphysiques complexes. Une poursuite s'engage dans les rues sombres d'une ville désorte, très vite interrompue par un premier combat. C'est l'occasion d'une petite animation de transition présentant le champ de bataille sous toutes ses coutures, à l'issue de laquelle les personnages apparaissent. L'interface des combats est présentée un peu



différemment que dans l'épisode précédent. Toutefois, en dépit des apparences, sa gestion ne change pas fondamentalement avec son système de menus déroulants. Les animations des assauts sont tout simplement extraordinaires, même pour la plus ridicule des attaques de bases. Si les personnages sont plus réalistes, leurs attaques évoquent, par moments, des passes d'armes à la Dragon Ball Z.

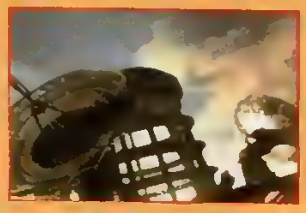
Cette démo nous a également permis de découvrir quelques-unes des animations illustrant

QUELQUES MONSTRES

Game Booster

Incroyable, ils l'ont fait ! Les ingénieurs de chez Datel ont inventé le Game Booster, une petite extension qui permet de faire tourner les jeux Game Boy sur PlayStation ou N64 ! La version Play se branche dans le port d'extension derrière la console, et la version N64 dans le port cartouche. Lors du test de ces gadgets, mauvaise surprise, on n'y croyait pas. Et pourtant ça marche ! Les quelques jeux Gb essayés tournent sans problème sur une télé (malheureusement comme un Super Game Boy, le rendu est de bien piètre qualité. En revanche, on ne sait pas si tous les jeux fonctionnent notamment les cartouches étrangères (US ou japonaises).
Bref, moyennant la somme de 400 francs, les Game Booster PlayStation et N64 sont des accessoires intéressants. Mais à notre avis, chez Nintendo et surtout chez Sony, ils auront optimisé moyennement cette innovation...

LA CINÉMATIQUE



les premières limites (eh oui, encore ces p... de limites ; le lecteur comprendra) et invocations des personnages, qui ne seront pas disponibles au début du jeu dans la version finale. On retiendra notamment l'apparition d'un lointain cousin du léviathan de FF VII, dont l'animation pète dans tous les sens avec des couleurs et des flashes en pagaille (épileptique s'abstenir). Inutile de dire qu'à ce stade du jeu, aucun ennemi ne survit, mis à part les boss ! Encore une petite animation pour fêter la victoire, et l'assaut de la station-radar continue. Une vingtaine de foulées plus tard, d'autres gardes vous tombent sur le râble. Hum, visiblement, la fréquence et la durée des combats sont sensiblement équivalentes au volet précédent. Mais qu'importe, on s'en prend tellement plein le nerf optique qu'on pardonnera à Square cet incurable défaut. Et puis, ce n'est qu'une démo et on aimerait tellement ne pas en voir la fin. Ce moment arrive pourtant, trop vite au goût de tous. Autant vous dire qu'on attend avec impatience une version finale, même japonaise, pour voir jusqu'où sont allés les développeurs. Il reste maintenant deux inconnues : la date de la sortie française (en 99) et le nombre de CD qui seront nécessaires pour contenir l'intégral du jeu. Sur ce dernier point, les paris sont ouverts. Quatre paraît être un bon chiffre pour tenir dans une boîte de CD standard, mais avec les moyens de Sony, on peut s'attendre à tout...

Développeur : SquareSoft
Éditeur : Sony
Sortie Japon : fin 98

LES PREMIÈRES LIMITES

A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS!!!

Small Soldiers

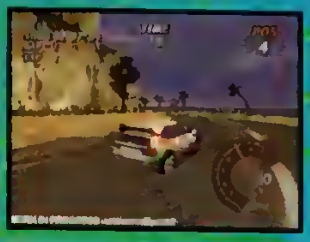
Jeu d'action dans un univers en 3D, à mi-chemin entre Doom et Tomb Raider, Small Soldiers est un shoot qui peut se jouer à deux. Les graphismes, assez sombres, vous plongent dans une ambiance glauque, et vous parcourez les niveaux à la

recherche de clés, tout en blastant des « streums ». Un titre, aux allures de produit dérivé (du film qui doit sortir avant la fin de l'année), qui devra faire ses preuves.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin octobre

V-Rally 64

La Nintendo 64 n'est pas gâtée en matière de simulation automobile, mais V-Rally 64 a pour ambition de mettre un terme à ce handicap certain.
On retrouvera donc les mêmes modes de jeu que sur la ver-



sion PlayStation, y compris le mode Deux joueurs en écran splitté. Un titre décisif pour la Nintendo 64 !

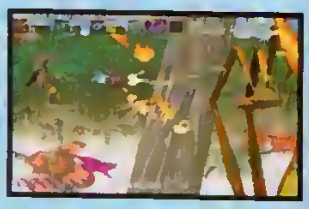
Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre

Elle est fraîche ma morue

G-DARIUS

Shoot'em up célèbre de par le monde, G-Darius arrive en Europe dans une version Play' au top niveau.

Les amateurs d'action pure et « brute » vont être aux anges. On vous a déjà présenté G-Darius dans les Over the World (*PO* n° 86, page 66). Voici qu'arrive bientôt la version européenne. Et tout y est rassemblé pour que les joueurs s'éclatent : une bonne plâtrée de niveaux, des ennemis en pagaille, la possibilité d'en capturer et de se servir de leurs tirs et, enfin, l'indispensable mode Deux joueurs. Comme dans tout bon jeu d'arcade, le deuxième joueur peut s'insérer en cours de partie. Graphiquement, G-Darius impressionne par la qualité des boss ; les ennemis, eux, sont souvent plus ridicules. Les parties sont nerveuses et rapides, ça blaste à tout va, et ça fait du bruit. Comme c'est bon un shoot'em up !



Console : PlayStation
Éditeur : THQ
Sortie France : octobre

À la bourre...

MOTO RACER 2

Parmi les quelques titres phares de moto dont dispose maintenant la PlayStation, Moto Racer 2 est un jeu ciblé arcade. On y trouve tous les modes de jeu attendus (Grand Prix, Entraînement, Time Trial...). De nombreux circuits sont disponibles et on a le choix entre motos de course et motocross. Et puis Moto Racer 2 est jouable à deux ! Bref, voilà un titre qui a tout d'une petite bombe.
Il est même possible de créer ses propres circuits (et, bien sûr, de les sauvegarder sur memory card). Les puristes lui trouveront des défauts classiques de jeux d'arcade, mais le fun est tout de même présent, ce qui nous semble à *Player* une qualité indiscutable.

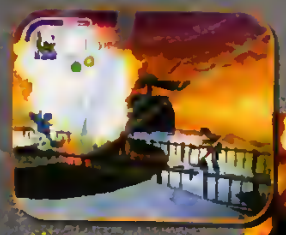
Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : octobre

Y'A DU WILD 9 DANS L'AIR!!!

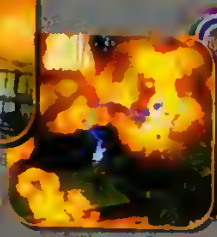
(PANSEMENTS VENDUS SÉPARÉMENT)

"La réalisation est ébouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traine. Miam..."
(Consoles +)

COMPATIBLE AVEC LA MANETTE DUAL SHOCK

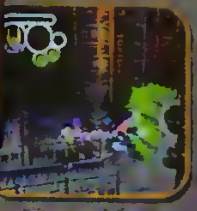


Plusieurs façons pour torturer vos ennemis.



Brûlez-les !

Décapitez-les !



Broyez-les !

Concours, Trucs et Astuces au 3615 INTERPLAY* ou au 08 36 68 24 68*

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

Interplay

Les cadeaux du mois

Pour cette rentrée, Player One vous offre deux cadeaux de choix !

1) Le superbe Stick'n Play intégral Medievil pour personnaliser votre PlayStation à coller où vous avez fière et pel au service abrégé-vous. Sony, il est indéniqu de retirer toute trace d'autocollant sur votre PlayStation, sans quoi votre demande ne pourra être prise en compte !

2) Quant au second cadeau, il s'agit d'un CD-audio comprenant toutes les musiques inédites, inspirées du jeu Wild 9 !

Legend

On l'attendait avec impatience ! Enfin nous avons pu y jouer ! Legend est bel et bien un

beat'em up tout ce qu'il y a de plus classique... et la première impression est décevante. L'action est bien lente pour un jeu de ce style. On attend la version définitive pour le juger définitivement.

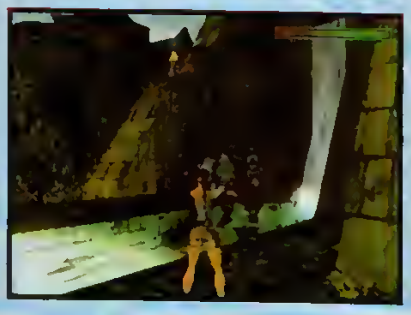
Console : PlayStation
Éditeur : Funsoft
Sortie France : fin sept.

Le retour de la vengeance

TOMB RAIDER III

Le temps humide de l'hiver anglais réussit mal à Lara. Il est donc temps pour elle de rechausser les rangers et de goûter aux plaisirs de l'été austral en... Antartique. Sacrée Lara ! Elle ne sait plus quoi inventer pour se faire remarquer.

À peu de choses près, ce troisième épisode de Tomb Raider repose sur le même moteur 3D qui a fait le succès des précédents volets. On note des améliorations en matière d'éclairage, de même qu'un assombrissement des décors. Par ailleurs les textures de l'eau apparaissent plus travaillées et réalistes. Ce coup-ci, Lara part en quête de quatre fragments d'un météore qui se seraient crashés dans l'Antartique. Les recherches mèneront Lara des bas-fonds de Londres aux îles du Pacifique-sud en passant par la jungle indienne, le Névada et l'Antartique. La grande nouveauté réside dans le déroulement du jeu qui n'est plus linéaire. À l'instar d'un Mario 64, toutes proportions gardées, vous êtes libre de choisir votre destination et de parcourir les niveaux dans l'ordre qu'il vous plaira. Toujours est-il que certaines destinations réservent de périlleux challenges si vous vous y aventurez d'emblée. En contrepartie, vous obtiendrez plus vite des armes efficaces permettant de ramener le côté combat à un niveau facile. Les énigmes et les puzzles reprennent le pas sur les fusillades pour revenir à un rapport plus proche du premier épisode. Comme on pouvait s'y attendre Lara a enrichi sa panoplie de mouvements. Elle peut désormais se déplacer, suspendue dans le vide, à tout ce qui ressemble à une échelle horizontale (pont de lianes fait de lattes de bois, traverses d'une vole ferrée, etc.). Elle peut également sprinter sur une courte distance pour éviter une avalanche, ou encore avancer en canard pour explorer des endroits bas de plafond. Bref, ces nouveaux mouvements devraient donner lieu à des prises de têtes en ce qui concerne l'exploration.



Tomb Raider III ne serait pas ce qu'il est s'il n'y avait pas une séquence fun au cours de laquelle Lara se déplace à bord d'un canoë ! On parle aussi d'un scooter des neiges et d'une unité de propulsion sous-marine individuelle, mais cela reste à confirmer. Avec pas moins de quinze niveaux, ce nouveau Tomb Raider augure de longues nuits blanches pour les fans de Miss « double airbag ».

Éditeur : Eidos
Console : PlayStation
Sortie France : novembre

Le CD 2 titres* + le mag

THE ALBUM

GODZILLA

source unknown

En kiosque le 7 septembre

Earthworm Jim 3D

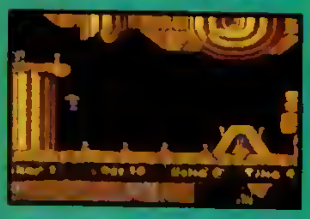
Earthworm Jim est devenu complètement barge ! Aidez-le à sortir de sa folie ! Voilà le but du jeu de ce nouveau volet de Earth-

worm Jim. Un prétexte pour permettre aux concepteurs de plonger le pauvre ver de terre dans des situations complètement loufoques. On attend toujours une version testable pour vous tenir au courant.

Consoles : PlayStation/N64
Éditeur : Interplay
Sortie France : octobre

Lemmings

Les possesseurs de PlayStation vont pouvoir s'initier à diriger ces adorables petits crétins aux cheveux verts : Lemmings et sa suite – Oh no ! More Lemmings a eu un pack contenant les deux jeux avec plus de 200 niveaux et le jeu à deux, on espère un



prix aussi bas et ne pas rater ce nouveau nouveau nouveau !

Consoles : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre

Sado & maso sont sur un bateau

WILD 9

Ainsi se nomme le dernier bébé de David Perry, le créateur d'Earthworm Jim. Avec son univers d'inspiration manga et ses allures toonesques bien vicelardes, Wild 9 est un titre béton et, surtout, un jeu de plate-forme moins gamin qu'il n'y paraît !

Wild 9 est basé sur un concept simple : de la plate-forme, dans la lignée de Pandemonium!. Wex est le héros un peu pédant que l'on y incarne. Une bonne tête d'étudiant américain moyen et un costume inspiré, sans doute, de fameux mangas. Il est doté d'une seule arme, un rayon qui permet de porter les ennemis dans les airs. Libre au joueur d'en faire ce que bon lui semble. Mais tout joueur normalement constitué, aura une irrépressible envie de fracasser le monstre plusieurs fois au sol, de le noyer dans de l'eau, de lui brûler les fesses et enfin de l'empaler sur des pics. Voilà résumé le programme de Wild 9.

Heureusement, le jeu n'est pas uniquement basé sur les tortures que l'on peut infliger aux ennemis ; il s'agit avant tout d'un jeu de plate-forme de qualité, bourré d'astuces en tout genre. Au total, le jeu sera composé d'une quinzaine de niveaux qui alterneront entre plate-forme, course poursuite sur des engins très rapides, et descente dans des puits sans fond. Histoire de varier les plaisirs !

TECHNIQUE AU POINT

Wild 9 n'est pas seulement un bon jeu, il est également parfaitement bien réalisé : effets de lumière superbes, animation fluide et maniabilité très au point, largement plus que dans Earthworm Jim.

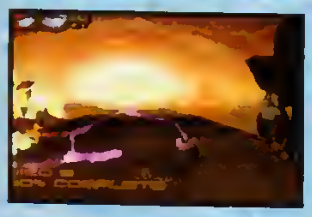
Il a donc de grandes chances de se placer parmi les bons jeux d'action qui vont fleurir sur la PlayStation d'ici à la fin de l'année. Attention, vous ne saurez plus où donner du paddle !

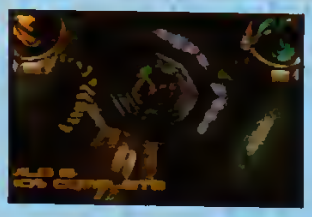
INTERVIEW

David Perry,
Big Boss de Shinny

Player One : Comment avez-vous orienté votre travail sur Wild 9 ?
David Perry : Nous avions un défi : celui de rendre Wild 9 différent des autres jeux de plate-forme, qui tous se ressemblent un peu ; ils sont très mignons, très gentils... Avec Wild 9, nous avons voulu orienter le jeu différemment ; il sera notamment plus adulte. Je pense qu'après Mortal Kombat et Resident Evil, le public attend encore plus de violence dans les jeux.

PO : La violence, ce n'est pas nouveau dans les jeux, et notamment dans les vôtres. Dans Earthworm Jim, il fallait fouetter un chien pour le faire avancer... La violence dans les jeux vidéo vous plaît donc tant que ça ?
D. P. : Complètement. Mais avec Wild 9, je donne le choix aux joueurs : entre frapper quelqu'un et lui faire vraiment très mal, ou le laisser s'en aller. Les joueurs martyrisent tout le temps les ennemis et les gens croient qu'en faisant ces jeux nous sommes des malades ! La vérité, c'est qu'un de nos prochains jeux (Stunt Copter) sera gentil et mignon.





PO : Avez-vous eu des problèmes avec la censure ?
D. P. : Non, pas encore...

PO : Avez-vous été influencé par des mangas dans la conception des décors de Wild 9 ?
D. P. : Le principal concepteur graphique est un Japonais, aussi, oui, on peut dire qu'il a été influencé.

PO : Avez-vous apprécié Pandemonium ?
D. P. : Oui, mais il est un peu trop « gentil » pour moi...

PO : Earthworm Jim rencontrera-t-il Wex ? Ils sont tous les deux un peu vicieux...
D. P. : Je ne sais pas mais c'est une idée très intéressante. Pourquoi pas...

Propos recueillis par Stef Leflou

Stop info

Thrill Kill

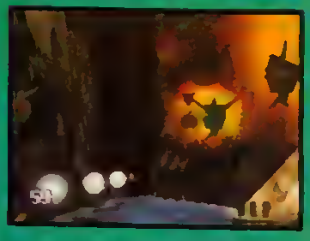
Hummm, voilà un jeu qui en fera bien d'impatienter les amateurs de violence gratuite. Ce beat'em up, jouable jusqu'à quatre, vous permettra d'exécuter vos proches avec les armes les

plus variées ! Le jeu en lui-même vaut ensuite largement plus impressionnant que tout ce dans Mortal Kombat, à ne pas mettre entre toutes les mains !

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : novembre

Knife Edge

Si la N64 est encore peu fournie en shoot'em up, nous avons encore moins d'infos sur Knife Edge. Impossible de savoir si le



jeu louche plus du côté d'un Starfox ou du côté d'un Operation Wolf. Nous vous tiendrons au courant dès que le produit pointe le bout de ses pixels.

Console : N64
Editeur : Infogrames
Sortie France : novembre

Carmageddon 2

La suite du jeu sujet à polémique devient. On entend d'ici les protestations s'élever : violence gratuite, sanglots, on y voit des innocents ! Bon, à Flipper, on préfère les laisser s'égoutter. Et comptez sur nous pour vous tenir informé de la quatre roues du jeu. S'il est bon, les condamnés aux jeunes de condiane pour

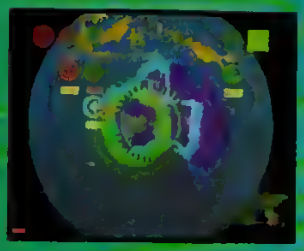
rout se déroule sur les pistes et sur les autres voitures.

Console : PlayStation
Éditeur : SCI
Sortie France : novembre

Global Domination

Voilà un jeu qui risque d'avoir du mal à trouver sa place dans la ludothèque PlayStation. Global Domination se veut un mélange d'action et de stratégie. Mais ledit mélange est pour l'instant encore lestéen et la stratégie reste au fond du cocktail. On attend que Psygnosis fasse le tout pour vous en dire plus.

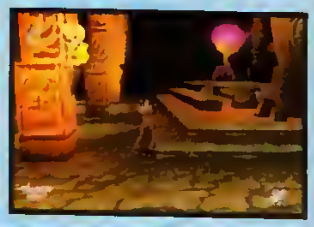
Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : fin 98



Enfin !

MEDIEVIL

Prévu depuis presqu'un an, Medievil a été moult fois repoussé. Raison invoquée : les développeurs voulaient repenser certains aspects du jeu... Eh bien, on dirait que ça valait le coup d'attendre.



Medievil sort indiscutablement des sentiers battus. Il s'agit d'un jeu d'aventure très arcade, qui met en scène un chevalier mort-vivant à la tronche complètement délirante. Rappelons que l'action se déroule dans un environnement 3D à l'esthétisme proche de l'univers de Tim Burton (*Bettlejuice, Nightmare before Christmas...*). Cela étant, ce jeu est une perle graphique, sans parler de l'animation, d'une fluidité impressionnante. S'il y a beaucoup de combats, le domaine de la réflexion n'est pas en reste, avec de nombreuses énigmes à résoudre. Le scénario semble également à la hauteur, en tout cas, il est bourré d'humour d'un bout à l'autre. Enfin, l'environnement sonore est lui aussi d'une qualité exceptionnelle et colle à merveille à l'ambiance.

Non mais regardez-moi cette tronche !

Le cimetière, premier niveau du jeu, est surpeuplé.

Les combats sont, en général, assez simples. Contre les boss, c'est tout autre chose.

Rencontre avec le fantôme de l'opéra qui a perdu sa partition.

Devant tant de points positifs, on a vraiment envie de se plonger dans ce Medievil, plus que prometteur.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : octobre

MAXXI GAMES

MAXXI-GAMES
BOUTIQUE / VPC
34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 01.48.05.88.05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M° CARDINAL LEMOINE)

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7 (M°CRIMÉE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(RUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

6 RUE DE L'EGLISE
94300 VINCENNES
TEL 01 48 0811 08
M° CHATEAU DE VINCENNES

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

25 AV. G. BILLOTTE
94000 CRETEIL 7/7
TEL : 01 49 80 04 28
(M° CRETEIL PREFECTURE)
JUIL/AOUT JEUX NEUFS PSX 299FRS

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERME LE MARDI
M° GALLIENI

229 F

329 F

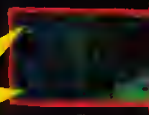
369 F

349 F

499 F

349 F

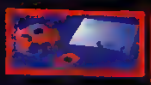
499 F
VRS JAP



PlayStation ... NEUFS

NDRA	329 FRS	COLIN MAC RAY RALLY	329 FRS	WARGAMES	299 FRS	ACCESSOIRES	
KEN 3	349 FRS	GHOST IN THE SHELL	299 FRS	TEKKEN 3(JAP)	299 FRS	ACTION REPLAY	229 FRS
AN TURISMO	349 FRS	DREAMS	329 FRS	POINT BLANK+GUN	499 FRS	MEMORY CARD	129 FRS
EATH OF FIFE 3	349 FRS	FIFA COUPE DU MONE 98	329 FRS	POINT BLANK	299 FRS	CABLE RGB	59 FRS
D ARMS	349 FRS	ISS PRO 98	329 FRS	TEKKEN 2	149 FRS	PAD VIBRANT	199 FRS
F WARZONE	329 FRS	METAL GEAR SOLID (JAP)	499 FRS	TOMB RAIDER	149 FRS	MEMORY EXTREM	99 FRS
5me ELEMENT	329 FRS	RIVAL SCHOOL (JAP)	499 FRS	FORMULA ONE	149 FRS	STREETFIGHTER COLL.	299 FRS
CH VOLLEY	329 FRS	STAR OCEAN RPG (JAP)	499 FRS	CRASH BANDICOOT	149 FRS		
ST RADIUS	329 FRS	DESTRUCTION DREBY 2	149 FRS	COMMAND CONQUER	149 FRS		

LA DREAMCAST ARRIV
RESERVEZ LA DES MAINTENANT
TOUS NOS POINTS DE VENTE
(DISPO FIN NOVEMBRE



PlayStation ... OKAZ

RT OF DARKN.	299 FRS	DIABLO	219 FRS	PITFALL 3D	219 FRS	FORMULA KARTS	199 FRS	SHADOW MASTER	199 FRS
IDENT EVIL 2	299 FRS	FIGHTING FORCE	219 FRS	STREET FIGHTER 3D	219 FRS	EXPLOSIVE RACING	199 FRS	RE-LOADED	199 FRS
ODY ROAR	219 FRS	FINAL FANTASY 7	219 FRS	ADIDAS POW.SOC.97	199 FRS	G-POLICE	199 FRS	TOMB RAIDER 2	199 FRS
HIDO BLADE	219 FRS	FORSAKEN	219 FRS	BEAST WARS	199 FRS	MDK	199 FRS	SLAM MACHINEHEAD!!!	119 FRS
TLEVANIA	219 FRS	HERC'S ADVENTURE	219 FRS	CHILL	199 FRS	NAGANO	199 FRS	VANDAL HEART	119 FRS
SH BANDICOT 2	219 FRS	HERCULE	219 FRS	COLONY WARS	199 FRS	NIGHTMARE CREAT.	199 FRS	NBA LIVE 97	119 FRS
LBOARDERS 2	219 FRS	MEN IN BLACK	219 FRS	DUKE NUKEM 3D	199 FRS	POWERBOAT RACING	199 FRS	FIFA SOCCER 97	119 FRS
TH. DUNGEON	219 FRS	NUCLEAR STRIKE	219 FRS	FORMULA ONE 97	199 FRS	RAGE RACER	199 FRS	V-RALLY	119 FRS

NINTENDO 64

JEUX NEUFS		JEUX OKAZ						ACCESSOIRES	
JO -KAZOOIE	399 FRS	FORSAKEN 64	399 FRS	TOP GEAR RALLY	299 FRS	LYLAT WARS +VIBREUR	319 FRS	VIBREUR	149 FRS
DENEYES	399 FRS	QUAKE 64	319 FRS	NAGANO	299 FRS	MACE THE DARK AGE	319 FRS	ADAPT.PASSEPORT	299 FRS
. IMPOSSIBLE	499 FRS	NFL QUATERBAKE	319 FRS	ISS PRO	299 FRS	DIDDY KONG RACING	219 FRS	MANETTE COULEUR	199 FRS
WORLD GP	499 FRS	GOEMON 64	399 FRS	LAMBORGINI 64	299 FRS	MARIO KART 64	219 FRS	MEMORY CARD	149 FRS
PRO 98	499 FRS	BOMBERMAN 64	219 FRS	NHL BREAKAWAY	319 FRS	EXTREME G	219 FRS	ADAPTATEUR SIMPLE	99 FRS
				BLAST CORPS	199 FRS	MISCHIEF MAKERS	219 FRS		

VOUS VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE ALORS REJOIGNEZ NOUS

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes
- livraisons chronopost
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 88.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Telephone : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

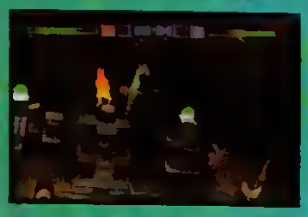
Frais de Port : 39F

REGLEMENT : ☐ Chèque bancaire Postal ☐ Mandat

TOTAL :

Tribal

Sans notice, bien malin qui pourrait deviner le but de ce drôle de jeu. À la rédac', ceux qui l'ont vu n'y ont entendu goutte ! On sait seulement qu'il se joue à deux sur une aire déterminée ; que



chacun doit être plus rapide que l'autre pour rallier des endroits précis dans un temps donné, et accessoirement, les deux protagonistes peuvent se faire collectivement pour se rendre mutuellement Mad. C'est tout. Le mystère reste entier !

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : 1999

NFL Xtreme

Le foot US, qui possède énormément de fidèles, en est encore réduit à l'honneur dans un soft d'un jeune midé. En effet, NFL Xtreme est un foot bien moins cool que NBA Jam et on

basket. C'est dire si un peu plus de l'Aïcot devient mes des effets et des coups spéciaux. Les matchs se déroulent en cinq contre cinq, et les parties sont très brèves. À ne pas louper si le foot US est votre truc.

Console : PlayStation
Éditeur : Acclaim
Sortie France : NC

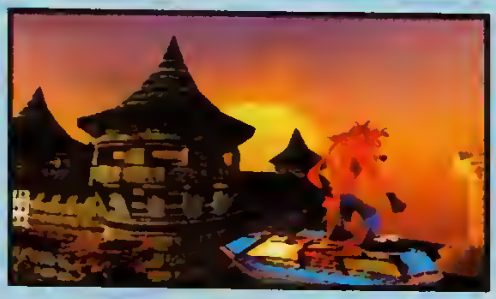
Crash is back !

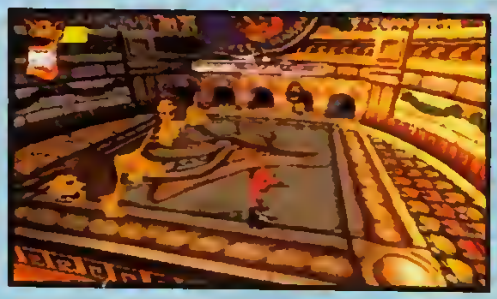
CRASH BANDICOOT 3

L'ami Crash revient sur PlayStation dans un troisième épisode de qualité, riche en nouveautés et truffé de références à certains titres célèbres. Et puis, il est encore plus beau que les précédents. Ça promet !

Eh oui, Crash, l'attachant antihéros des jeux de plate-forme est de retour, pour le plus grand plaisir de ses fans. Le principe reste globalement le même : terminer des niveaux en 3D, en les fouillant de fond en comble, afin de récupérer différents diamants. Les graphismes sont une fois de plus de très bonne qualité, peut-être meilleurs encore, et l'animation est sans faille. En un mot, du boulot soigné comme il faut.

Au rayon des nouveautés, citons





un monde aquatique très sympa, la possibilité de refaire les niveaux éclatés (avec sauvegarde des temps pour chaque level), et des petits clins d'œil à des classiques du jeu vidéo. Les niveaux à scrolling forcé sont plus nombreux qu'avant, et certains rappellent franchement Wave Race ou encore Road Rash pour ne citer qu'eux. Bref, ce prochain volet devrait faire un carton, comme ses prédécesseurs.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix ainsi que les CD-ROM PC et Mac, jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Sélection Playstation

International Rally Championship , Cardinal Syn Adidas Power Soccer 98 , Total NBA 98 , Monopoly Vigilante 8 , NBA Pro 98 , Coupe du Monde 98 Gran Turismo , NBA Pro 98 , Super Match Soccer Riven , Men In Black , Resident Evil 2 , Diablo Snow Racer 98 , Star Wars - Masters of Teräs Käsi Jet Rider 2 , Snow Racer 98 , Powerboat Racing Need for Speed 3 Ayrton Senna Kart Duel 2 Pitfall 3D , Chill , Bust-A-Move 3 DX , Iznogoud Nagano Winter Olympics '98 , Shadow Master Versailles , Nightmare Creatures , V-Rally

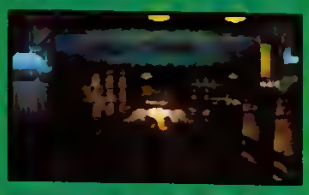
Sans CB, Ni Chèque

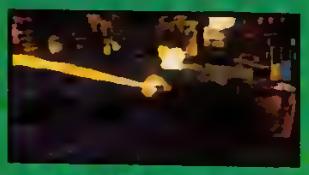
Virtual Chess 64 , GT 64 Championship Edition Lamborghini , Wetrix , Goldeneye 007 , NBA Pro 98 Fifa 98 , Mystical Ninja N64 , Diddy Kong Racing Nagano Winter Olympics '98 , Chameleon Twist WCW vs nWo World Tour , Mace The Dark Age Turok Dinosaur Hunter , Duke Nukem 64 , Hexen 64 Wave Race , Pilotwings 64 , Topgear Rally Extreme G , Mario Kart 64 ,Shadows of Empire Clay Fighter , Super Mario 64 , Doom 64 NBA Hangtime , Wayne Gretzky's 3D Hockey

3617 PCMALIN

Apocalypse

Ce beat'em all vous propose — insigne honneur — d'incarner Bruce Willis qui, croyez-nous, ne fait pas dans la dentelle. L'am-





Bruce est à la hauteur du rôle et c'est dans un déluge de feu qu'il vous devez blaster tout ce qui bouge. Cependant, à l'animation sérieuse comme les problèmes sont plus ou moins à suivre...

Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : novembre

Tail Concerto

Présenté en Over The World du PO n° 87, Tail Concerto est un mélange de plate-forme, d'aventure et de shoot em up. Son univers très manga s'adresse donc tout dû plus jeunes. Vous dans un titre mignon que l'on attend pour la fin de l'année. Noël approche !

Console : PlayStation
Éditeur : Bandai
Sortie France : fin 98

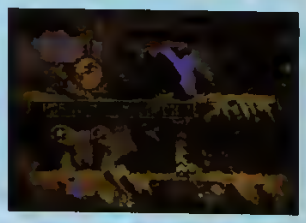
Follow Me !

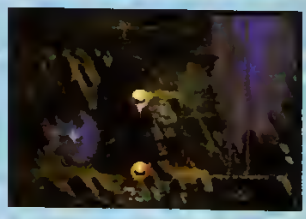
L'EXODE D'ABE

Enfin, une version de L'exode d'Abe est parvenue jusqu'à nous. L'occasion de s'extasier une nouvelle fois sur l'intro démentielle et, bien sûr, de s'amuser des péripéties d'Abe.

Quant le CD d'Abe 2 est arrivé à la rédac', une petite foule s'est massée devant l'écran de télévision. L'Intro commence et, déjà, on reste coi devant la qualité des graphismes, de la mise en scène et du déroulé de cette présentation. Pas de doute, les auteurs de ce jeu connaissent leur métier ; on est tout de suite plongé dans le bain. La première scène démarre et, après quelques tableaux, on se retrouve devant le premier quidam. Réflexe oblige, on lui demande de nous suivre. Réponse négative, le blaireau travaille et n'a pas du tout l'intention de se lever. Un peu de réflexion et après l'injonction « Stop ! », ce dernier s'arrête enfin de casser les caillasses. On s'approche un peu pour lui redire de nous suivre et là, fausse manip, on lui donne une claque qu'il s'empresse de nous rendre. C'est une bavure. Et malgré les ordres qui lui signifient de nous suivre, le gaillard refuse. Il faudra, pour tout arranger, le consoler !

Abe 2 s'annonce véritablement excellent. Le système de jeu est identique au premier opus, mais les réactions des ennemis sont plus variées et la magie fonctionne toujours. Un titre que l'on a hâte de pouvoir vous présenter, en long et en large.





Console : PlayStation
Éditeur : GT
Sortie France : novembre

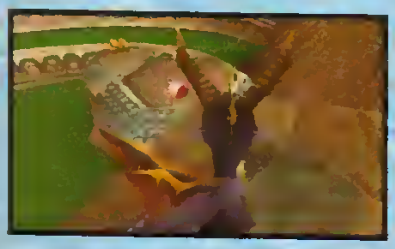
En prenant possession du corps d'un ennemi, il devient possible de martyriser les petits copains sans les tuer...

Pour remettre de l'ordre dans les esprits, une bonne baffe ; pof ! Faut savoir se faire obéir !

Trognon
SPYRO THE DRAGON

Enfin un titre destiné aux plus jeunes ! Mais n'allez pas croire pour autant qu'il s'agit d'un « petit jeu » !

Souvenez-vous de la magie que vous avez ressentie en jouant à Mario 64. Cette impression de mobilité, de liberté, la possiblité de visiter un monde tout en 3D sans entraves. Eh bien Spyro vous fera vivre les mêmes sensations ! Sa 3D est tellement bien réussie, les couleurs si belles et la fluidité des mouvements si naturelle qu'on croirait se trouver devant « le Mario de la PlayStation ». Commençons par le scénario : des magiciens plutôt malfaisants ont changé les grands dragons en statue. Mais Spyro, le plus jeune d'entre eux, a échappé à la malédiction. Et c'est lui que vous dirigerez. En tant que dragon, il peut voleter, cracher des flammes par les naseaux et courir très vite pour tamponner les ennemis et obstacles. Il possède d'autres capacités très simples à utiliser, car la jouabilité est merveilleuse, surtout au pad' analogique. Spyro doit parcourir le monde et délivrer tous les dragons, accumuler des trésors pour finalement défaire les magiciens. Bref, Spyro émerveillera les enfants, qui plongeront volontiers dans ce monde féerique. Surtout que le challenge n'est pas trop corsé et les ennemis pas trop agressifs.

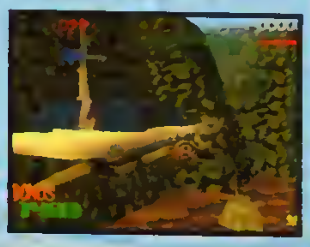


Console: PlayStation
Éditeur: Sony
Sortie France : novembre

Bzzzzzz
BUCK BUMBLE

C'est tout mignon, bucolique, verdoyant et, pourtant, c'est un shoot'em up qui vous place dans la peau d'une super abeille chargée d'une mission... très musclée.
Buck Bumble est un bon vieux jeu de tir dans un univers campagnard ! L'idée n'est pas nouvelle, mais la forme a bien changé, puisqu'il est entièrement en 3D temps réel !
Buck doit accomplir diverses missions d'attaques aériennes afin d'ouvrir de nouveaux passages dans l'univers et de poursuivre son aventure. La réalisation est très correcte, mis à part le « flou artistique » parfois pénible. Le jeu est jouable jusqu'à quatre dans des duels, pour l'heure, peu palpitants — Il est difficile de se trouver dans ces grandes arènes.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : octobre



Erratum K7 Tekken

Nous vous annoncions dans notre numéro d'été que le volume 2 de la K7 vidéo Tekken pourrait dans notre Player One de la rentrée. Hélas ! Non ! En fait, vous pourrez le retrouver chez votre ami fidèle PlayStation en vente dès le 10 septembre. Les fans ne le regretteront pas puisqu'il s'agit d'un numéro spécial Tekken 3, avec le film et le guide sur tous les coups et enchaînements de ce somptueux jeu !

SUNRISE IMPORT
14, rue des Messageries - 75010 Paris
SATURN
PLAYSTATION
NEO-GEO CARTCD
Dreamcast.
VMS (virtual memory card) + GODZILLA disponible - TEL
CONSOLE DREAMCAST - FAITES VOS RESERVATION !
DISPONIBLE A PARTIR DU 20 NOVEMBRE
TEL : 01.47 70 27 04
ARCADE SYSTEM SUPERGUN
SUNRISE IMPORT IMPORTATEUR OFFICIEL SNK
Pour commander, nous écrire sur papier libre à
SUNRISE Import , 14 rue des Messageries 75010 Paris.
Frais de port : 55 F et + de 2 jeux . 40 F
Pour les consoles : 100 F
Chronopost . 80 F
Paiement . Chèque, Mandat et CB
LISTING GRATUIT SUR DEMANDE

Superman

Autre produit Titus en cours de développement, Superman, le célèbre héros de BD amér...

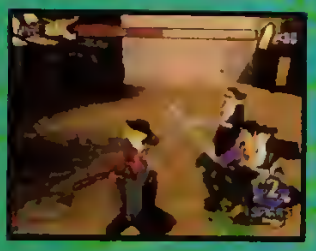
...ain, devrait prochainement venir traîner sa cape sur Nintendo 64. Le parti, évoluant dans des univers en 3D, pourra, bien sûr, voler, ou encore faire fondre les cadenas de son repaire de bande. On vous dira ou saurons.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Titus
Sortie France : fin 98

Rising Zan

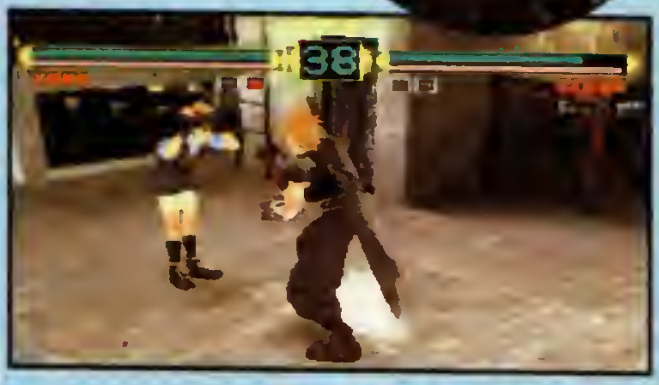
Consécutif entre Doom et Star Wars, Rising Zan nous propose rencontrer un cowboy descendant des samouraïs. Lancon es frénétique, les chemins sont assez et nous réfléchissez ou pas ou ou trouvez. Dire que les programmeurs sont deux de ces boulets !

Console : PlayStation
Éditeur : UEP System
Sortie : fin 98

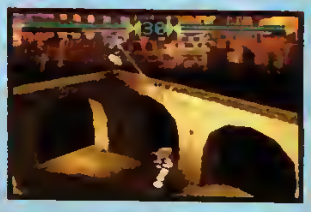


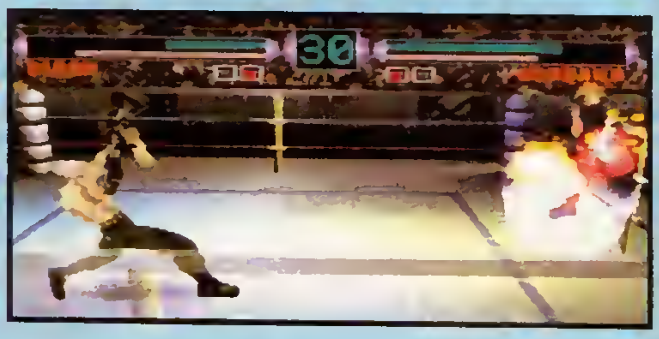
Hyperspeed EHRGEIZ

Un jeu de combat qui ne ressemble à aucun autre est en passe de voir le jour sur PlayStation. Tobal 2 aurait-il fait des petits !



Dernier jeu de baston de Square en date, Ehrgeiz est avant tout une borne d'arcade fabuleuse, programmée par la Dream Factory. Cette boîte de développement regroupe, rappelons-le, de nombreux programmeurs des premiers Tekken et de Virtua Fighter, qui n'ont qu'un but : créer des jeux totalement novateurs. Et cela semble réussi ! Ehrgeiz ne ressemble à rien de ce que vous connaissez. À mi-chemin entre combat et shoot'em up, il met en scène des affrontements entre divers personnages — parmi lesquels on compte Tifa et Cloud de FF VII — dans des décors sublimes et interactifs. La 3D y est exploitée au maximum de ses possibilités ; vous pouvez courir, bondir, utiliser le relief des stages (grimper sur les balustrades, sauter d'un étage à un autre sur un building) et attaquer l'adversaire comme bon vous semble. Les personnages disposent également de caractéristiques spéciales du genre bras « à la Cobra », qui permet de balancer des lasers à tout va ; jambes mécanisées avec lance-roquettes incorporés ou des épées bien éfilées pour transformer votre adversaire en sashimi. Le délire est total, les attaques fusent de partout, on joue plus sur les réflexes que sur la technique et l'adrénaline coule à flot ! Ce système de jeu très simple mais résolument « fun » fait qu'Ergheiz remporte immédiatement l'adhésion des joueurs peu épris de baston. Les vétérans feront un peu la fine bouche, mais face à un soft aussi rapide, beau et bien animé, ils n'ont qu'à s'incliner comme tout le monde. Vivement qu'on puisse en profiter en France !

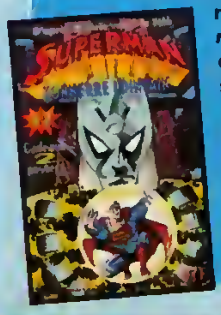




Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : automne

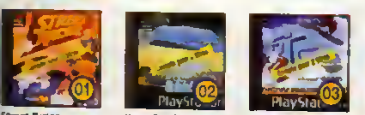
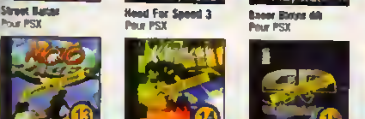
SUPERMAN, LA BD

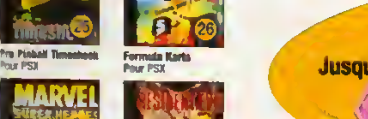
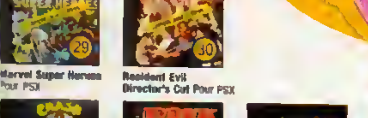
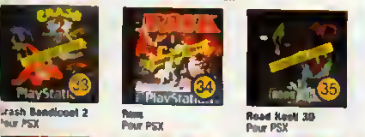
Avis aux fans de Superman... et aux autres ! Tous les mois chez votre marchand de journaux, retrouvez les meilleures aventures de *Superman* en bande dessinée, tirées de la série télévisée diffusée sur France 3. Plus de 30 pages en couleur et toute une série de jeux et de guides pour apprendre à dessiner.
Le numéro 2 sera disponible en kiosque à partir du 9 septembre.

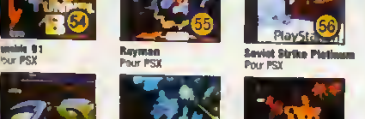
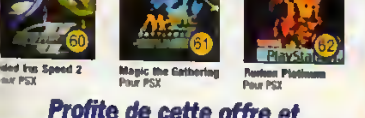
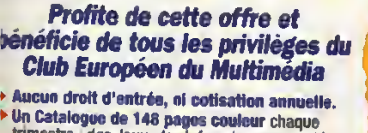
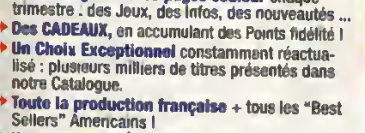
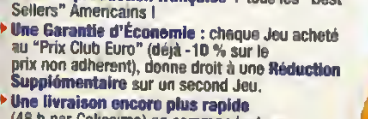
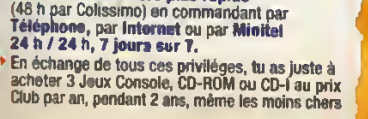


Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins chers !

Street Racer Pour PSX
Need For Speed 3 Pour PSX
Racer Ridge 4M Pour PSX
Tomb Raider 2 Pour PSX
Forsaken Pour PSX
Tennis mondial Pour PSX
Croc Pour PSX
Myst 2 Riven Pour PSX
Final Fantasy VII Pour PSX
Pro Pour Contest Pour PSX
NHL Hockey 97 Pour PSX
Formula One 97 Pour PSX
Moto Racer Pour PSX
V-Rally 97 Pour PSX
G Police Pour PSX
Power Boat Racing Pour PSX
Hogaunt 98 Pour PSX
Fifa 98, de mais pour la Coupe Pour PSX
Alerte Rouge Pour PSX
Lucky Luke Pour PSX
Rapid Racer Pour PSX
Blam Machine Head Pour PSX
Duke Nukem 2 Pour PSX
Colony Wars Pour PSX
Pro Pinball Timeshock Pour PSX
Formula Karts Pour PSX
Cool Boarders Pour PSX
Deathtrap Dungeon Pour PSX
Marvel Super Heroes Pour PSX
Resident Evil Director's Cut Pour PSX
Batman & Robin Pour PSX
Jet Rider Pour PSX
Crash Bandicoot 2 Pour PSX
Nuns Pour PSX
Road Rash 3D Pour PSX
La Cité des Enfants perdus Pour PSX
Oddworld Pour PSX
Courrier Crisis Pour PSX
Mortal Kombat Warriors 2 Pour PSX
Arena Fixed Tennis Pour PSX
Destruction Derby 2 Pour PSX
Machine Hunter Pour PSX
Die Hard Trilogy Platinum Pour PSX
Duke Nukem Pour PSX
Wipe Out 2097 Pour PSX
Kurokin Project Pour PSX
Tomb Raider Platinum Pour PSX
Soul Fusion Pour PSX
Jurassic Park 2 Lost World Pour PSX
Track and Field Pour PSX
Rayman Pour PSX
Soviet Strike Platinum Pour PSX
Warcraft 2 Pour PSX
Hexen Strike Platinum Pour PSX
L'Incroyable Suite Pour PSX
Need For Speed 2 Pour PSX
Magic the Gathering Pour PSX
Fantasy Platinum Pour PSX
Formula One 98 Pour PSX
Fade To Black Pour PSX
Galaxy Fight Pour PSX

Jusqu'à **5 JEUX AU CHOIX 129F** TTC CHACUN + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

Gran Turismo Pour PSX
Resident Evil Pour PSX
Bloody Roar Pour PSX
MDK Pour PSX
Pandemonium 2 Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

PS42

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis

1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°

Attention Cadeaux Sous conditions choisis

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (offres) Jeu(s) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne dois rien entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (frais hors de port). Si je décide de (offres) gagnant, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire le recevoir je n'aurai rien à faire, elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou aucun Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse prévue à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Cependant mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résilier immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (frais compris 129,90 F) je joins mon règlement de 129,90 F (129 F + 30,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX ou 1 JEU + 1 JEU (frais compris 254,90 F) je joins mon règlement de 254,90 F (254 F + 30,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX ou 1 JEU + 2 JEUX (frais compris 379,90 F) je joins mon règlement de 379,90 F (379 F + 30,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX ou 2 JEUX + 2 JEUX (frais compris 504,90 F) je joins mon règlement de 504,90 F (504 F + 30,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX ou 3 JEUX + 1 JEU (frais compris 629,90 F) je joins mon règlement de 629,90 F (629 F + 30,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 50 F Reste Tous : 60 F, autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, (*) ajoute 20 F

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Sauf refus de votre part, vous pourrez recevoir des informations sur des produits et services du Club Européen du Multimédia ou ceux de ses partenaires. Cette offre est valable uniquement en France Métropolitaine. Offre valable jusqu'au 31/12/98.

Multimedia Concept International - PGD - 216 Rue Jean Jaurès 93001 Villemomble (France) - Tél. : 01 43 07 11 00 - SNC au capital de 100 000 F

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN

Par Téléphone, 0 836 670 505

Par Minitel, 3615 CECD

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les

Test Drive 5

On pouvait penser que Gran Turismo allait décourager tous les développeurs de jeu de course. Que nenni ! Accolade revient à la charge avec Test Drive, cinquième du nom. Test Drive, c'est un peu le Road Rash des jeux de courses. On se tape le bitume sur les routes du monde entier avec des caisses volées ou des véhicules de

seconde des années 60 à 70. Bref, pas de véritable chamboulement par rapport au précédent volet. Le moteur 3D reste sérieux et souffre toujours d'un bête manque de rapidité dans l'animation. En fait, comme pour de nombreux jeux de sport, Accolade se contente d'ajouter un soupçon de point. Ainsi le bonhomme, le nombre de voitures (et ce qu'en dépend, passant de 16 à 40, ajoutant aux circuits, en en dénombre désormais 17 contre 5 précédemment). Les graphismes, sont comparés le niveau d'un Gran Turismo, sont sérieusement dotés, notamment des décors d'une grande diversité.

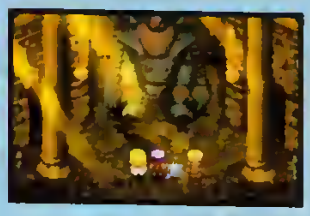
Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : octobre

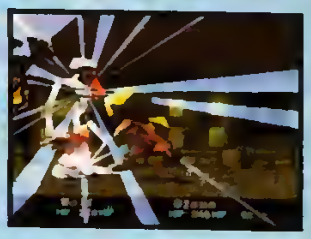
Retrouve la hot-line Player par téléphone
08 36 68 77 33
2,23F/mn

L'ancêtre de FF VII
WILD ARMS

Sorti fin 96 au Japon, il aura fallu attendre deux ans avant de voir atterrir Wild Arms sur nos PlayStation ! Mieux vaut tard que jamais...

C'est sans doute pour faire patienter les fans de Final Fantasy, qui attendent avec impatience le huitième volet, que Sony commercialise Wild Arms. Il faut savoir qu'au Japon ce soft est sorti avant FF VII et qu'il préfigurait ce qui nous attendait quelques mois plus tard, justement, dans ce même FF VII. Wild Arms, d'apparence assez classique voire austère, était le premier RPG à proposer des combats 3D, gérés en temps réel. Il est clair lorsque l'on regarde les images qu'il a pris un coup de vieux. Pourtant, son scénario avec trois aventures se déroulant en parallèle semble malgré tout intéressant.





Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : octobre

Duke Nukem
TIME TO KILL

Duke a signé pour une nouvelle aventure, après avoir fait un stage dans le manoir de Lara Croft (ndlr : humm, que s'y est-il donc passé ?). Bilan des courses, la chasse aux aliens continue mais dans un esprit 100 % Tomb Raider. Ce stage intensif lui a permis de s'initier aux techniques de sauts, d'escalade et de natation, chères à Lara (d'ailleurs, à titre de remerciements, Duke peut toujours lui passer un coup de fil dès qu'il trouvera un téléphone public...).

Les aspects aventure et recherche restent globalement similaires au volet précédent, mais la plate-forme est omniprésente. L'action n'est plus cantonnée à l'exploration d'une ville post-apocalyptique, puisqu'au fil des niveaux, on retrouvera Duke au far west, dans les Highlands...

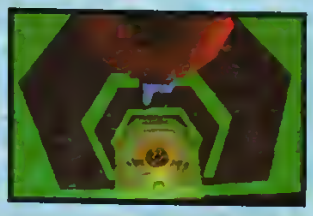
Enfin, le jeu propose un mode Battle pour deux joueurs, qui en a scotché plus d'un par le passé. Mais la forte connotation plate-forme n'a pas le côté pratique du Doom-like.
Pour finir, sachez que la version définitive du jeu devrait inclure un système de vue subjective (comme dans Duke Nukem), qui transformera Time to Kill en un véritable doom-like. Bref, de quoi contenter les fans de Tomb Raider... et les autres !

Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : fin septembre

Super héros
BLASTO

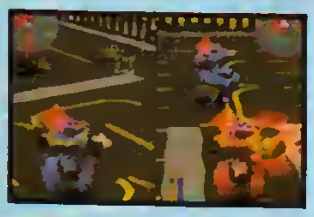
Il est grand, blond, baraqué avec une mâchoire carrée. Il est habillé de rouge avec un grand « B » gris-bleu sur le torse. Non, ce n'est pas Super Bitos mais bien Blasto, le nouvel héros de Sony.

Super héros galactique par excellence, Blasto se doit de venir aider l'humanité contre les affreux extraterrestres tout verts qui veulent coloniser la Terre. Tout cela est prétexte à un jeu d'action/plate-forme en 3D « Tomb Raidienne », mâtiné de shoot'em up. Même s'il paraît un peu balourd, Blasto peut quand même sauter, esquiver, faire des pas de côté et, bien sûr, blaster, blaster et encore blaster tous ces aliens morveux, pour délivrer les superbes jeunes filles emprisonnées par ces derniers. Graphiquement, Blasto est proche des comics US, voire de certains dessins animés récents (*Batmon*, *Spown*), ce qui lui procure beaucoup de charme et devrait lui assurer un avenir heureux lors de sa sortie.



Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Strike Back
FUTURE COP



Le shoot them up 3D est un genre qui se porte plutôt bien si l'on en croit l'âpre bataille que se livrent les éditeurs. Le succès des Urban, Jungle et autres épisodes de la série Strike a incité Electronic Arts à s'aventurer dans l'univers des shoot them up 3D futuristes.

Avec Future Cop, ce sont les robotechs qui monopolisent le haut de l'affiche. Si l'idée semble séduisante, l'action se résume à du bourrinage pur et simple. Le système de visée ne semble pas très au point et l'intérêt très limité. Verdict le mois prochain.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin septembre

THE FIFTH ELEMENT

Après le succès du film, on ne pouvait échapper à une adaptation console du *Cinquième Elément*. Qualifié par certains de Tomb Raider-like, ce jeu tient pourtant plus du Fade to Black. Beaucoup d'action, un peu de recherche et de nombreuses séquences tirées du film : un coktail on ne peut plus classique qui a fait ses preuves. Le soft est malheureusement entaché par une jouabilité très moyenne qui ne devrait cependant pas évoluer au final.
Console : PlayStation. Éditeur : Gaumont Multimédia.
Sortie France : octobre.

Stop info

Roadsters' 98

Titus développe actuellement un nouveau jeu de course pour Nintendo 64. Le produit en question est bien d'être terminé, mais trois origines de pelles du

pistons. C'est relativement rapide, assez beau, bien que dépouillé, et enfin il nous propose de conduire des modèles assez connus, comme le Spider Aventi ou une 2 CV.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Titus
Sortie France : novembre

FF VII : les figurines

Le succès de Final Fantasy VII aidant, nous retrouvons les célèbres héros sous forme de figurines. Le coffret avec ses six personnages (Cloud, Tifa, Aeris, Barret, ...

dressés et Todd) est vendu au prix conseillé ttc de 199 F. Vu la qualité des sculptures, ce n'est tout de même pas cher !

Legaia No Densetsu

Tout dernier RPG de Sony, Legaia vous propose d'incarner trois héros qui tentent de sauver leur pays, plongé dans l'obscurité par un mystérieux

sorcier. Tout en 3D et plutôt bien fichu, on devrait vous en reparler bientôt.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie : automne 98

L'invasion vient de l'espace

Basés sur les films culte de série B, L'invasion vient de l'espace est un shoot 3D qui propose une multitude de missions (capture d'habitants extra-terrestres, sauvetage de touristes, etc.). Pour ce qu'on en a pu en voir, il possède de superbes graphismes, et une ambiance rien Mars Attacks. Techniquement, le jeu est correct bof-bof, en n'oubliant ni des animations assez floues et saccadées. Sont à noyer pour l'instant les nombreux bugs qui nous ont semblé défigurer.

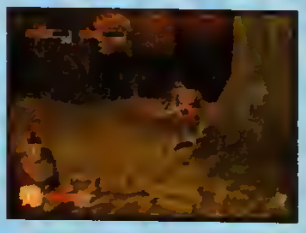
Console : PlayStation
Éditeur : GT
Sortie France : octobre

Assassin !
TENCHU

Le jeu qui a transformé Reyda en créature nocturne arrive en France ! Tirez les rideaux et installez-vous confortablement. Ambiance...

Tenchu est une sorte de simulation de Ninja ! Vous évoluez dans un monde en 3D, et devez accomplir des missions diverses en toute discrétion. Quant aux malheureux qui croisent votre route, ils n'ont pas d'autre destin que mourir. Vous avez deux options pour les expédier *ad patres* : soit vous optez pour le combat à la régulière (l'alerte est alors donnée et vous êtes vite cerné), soit, en bon ninja, vous tentez un assassinat en « douceur ». Le point fort du jeu réside dans la capacité à effectuer des déplacements discrets, de faire des bonds de ninja pour échapper à la surveillance des pauvres vigiles qui ne se doutent de rien. Vous avez à votre disposition un arsenal exotique : shurikens, bombes fumigènes et même des déguisements pour confondre les adversaires. Signalons enfin les musiques excellentes de ce jeu qui s'annonce comme un futur hit !

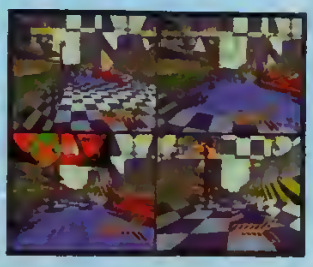
Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : octobre



Encore plus techno !
WIPEOUT 64

Le développement de WipEout 64 touche à sa fin et le résultat est détonant ! Sur ce coup-là, Psygnosis n'avait pas droit à l'erreur... et c'est quasiment un sans faute pour ce jeu, dont le seul problème sera de rivaliser avec un F-Zero X fabuleux.
On l'attendait donc au tournant ce WipEout 64. Avec beaucoup d'effroi surtout, car jusqu'à présent, la Nintendo 64 nous avait pas mal déçus dès qu'il s'agissait de jeux de course... Eh bien, on est rassurés, WipEout 64 est une petite bombe ! C'est bien simple, il est encore plus speed que sur PlayStation. C'était d'ailleurs le souhait premier des développeurs qui ont, avant tout, conçu les circuits afin d'obtenir rapidement des sensations de vitesse ébouriffantes. On atteint presque le niveau de F-Zéro X, c'est tout dire. Seul, à deux ou à quatre, WipEout 64 se veut encore plus speed, encore plus techno, avec de nouveaux morceaux de Prodigy et Underworld !

Console : Nintendo 64
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre



DRAGON QUEST VII

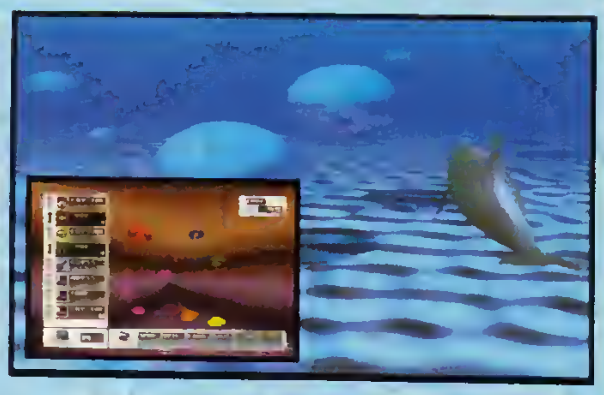
Enix nous fait patienter sur la Nintendo, puisque cela fait déjà un an et demi que Dragon Quest VII a été annoncé officiellement ! Au vu des premiers clichés, qui présentent un château et un village (lieux communs des RPG), on peut constater que le travail de la 3D est très réussi — on croirait un jeu N64, tout en conservant un aspect 2D au niveau de l'architecture. Le petit personnage vert bien accompagné semble être le héros du jeu. Espérons toutefois que ce Dragon Quest ne sera pas dépassé à sa sortie.

Console : PlayStation
Éditeur : Enix
Sortie Japon : N.C.

Aquatique

SUB

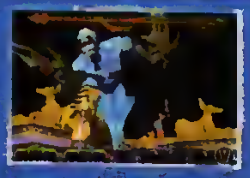
On trouve de tout sur PlayStation, même des jeux qui n'en sont pas ! Sub est une curiosité disponible dès maintenant dans les bacs pour 299 F.



Sub ressemble plus à une expérience de développeurs qu'à un véritable jeu. Voilà qui est clair. Vous dirigez un dauphin modélisé dans un environnement aquatique 3D assez restreint. Le fond marin est parsemé de sculptures étranges qui représentent chacune un thème musical à tendance « psychédélico-transe-techno-space ». L'idée consiste à harmoniser des sampies avec la mélodie. Le défilé d'images en 3D précalulée développent un véritable pouvoir hypnotique. Une chose est sûre, si Pink Floyd avaient eu un tel soft, ils se seraient vraiment éclatés.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : disponible

GAUNTLET LEGENDS



Le grand classique d'Atari revient à la charge dans les salles d'arcade. Rappelons qu'à l'origine Gauntlet était une petite révolution dans le domaine du jeu : on pouvait y jouer à quatre en même temps ! Les versions N64 et PlayStation sont également prévues, ultérieurement. Outre les personnages originaux et deux terribles boss, le jeu sera conçu autour de quatre mondes (composé d'un grand nombre de niveaux).

Console : PlayStation/N64. Éditeur : Atari. Sortie : N.C.

All Star Tennis 99

Cette fois-ci, c'est plutôt calme depuis un moment. C'est vrai que plus que l'on en découvre All Star Tennis. Les premières impressions sont bonnes. Les graphismes sont de très bonne facture et l'animation rendue vraiment fluide des joueurs rappelle, en moins quelques-uns des meilleurs titres que classent ATP et WTA comme Sampras ou Moya pour ne citer que les célèbres.

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : octobre

EXCEPTIONNEL ! C'EST GRATUIT* !

DES JEUX

PANZER DRAGOON SAGA**

OFFERTS AUX 30 PREMIERS ARRIVÉS

Pour recevoir un CD Panzer Dragoon Saga, tape 36.15 PLAYER ONE et va au sommaire du service (* + sommaire). Attention, cette rubrique est secrète ! Tape le code confidentiel : PAN + ENVOI. Il te suffira ensuite de laisser tes coordonnées.

PAS DE CONCOURS NI CLASSEMENT
PAS DE CB NI CHEQUE
PAS DE LONGUE ATTENTE

* le coût de la communication (2,23 F/mn) couvre les frais d'envoi
** CD n°1 uniquement, jeu pour Sega Saturn
Un seul CD par foyer (même nom, même adresse). Éditeur M.S.I.

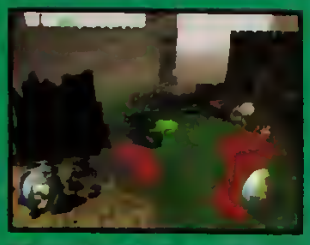
Colony Wars : vengeance

Les espoirs se confirment au sujet de la qualité de la suite du déjà très bon Colony Wars. Des armes supplémentaires comme les missiles au sol et des personnages plus développés en feront un titre de jungle. L'ordre est classique et les sticks sont légion, mais ils sont malgré tout assumés que l'on se plonge sans heurt dans l'espace.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre

V 2000

La Terre est une fois de plus en danger et vous devez la sauver. À bord d'un vaisseau capable de plonger mais aussi de voler, vous combattez un étrange ennemi, et dans cette des insectes géants. Vous devez coordonner votre action avec d'autres pilotes qui apportent une pointe de tactique à l'ensemble.

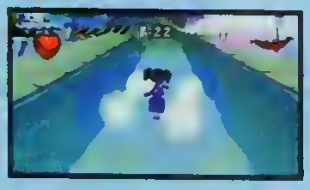


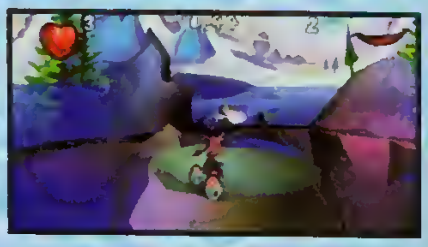
Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : novembre

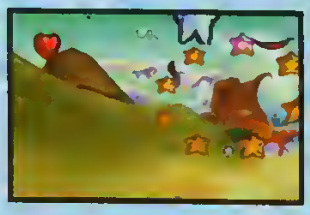
Entraînant PSYBADEK

Ambiance cartoon, sur des morceaux de jungle canons. Ça fait envie !

Xako et Mia sont les deux héros de Psybadek. Rivés sur leurs « Dek » (des planches de surf), vous allez les aider à descendre de vertigineuses pistes. Dans la descente, il faudra éliminer ou éviter de nombreux ennemis, récolter des étoiles et ouvrir des passages permettant de passer d'un niveau à un autre. Psybadek mélange intelligemment plate-forme et jeu de surf. On peut y réaliser des figures acrobatiques qui servent aussi à passer des endroits délicats. Mais le gros atout de ce soft original vient de son environnement sonore impeccable qui donne envie de prendre le paddle pour surfer au rythme de la jungle et profiter des bruitages excellents. À *Player*, on attend Xako et Mia en espérant qu'il nous tiendront compagnie quelques nuits...

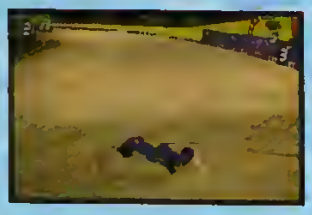


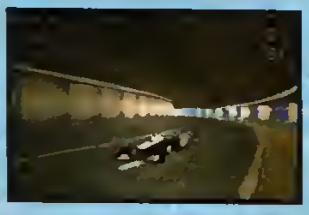




Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : octobre

F1 98

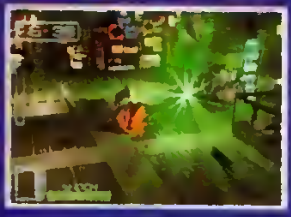




Alors que la Nintendo 64 vient d'accueillir la bombe F-1 World Grand Prix (voir OTW en page 64), Psygnosis finalise la mouture 98 de son désormais célèbre Formula One. Les données sont basées sur la saison en cours, ainsi les Williams sont devenues rouges, et les McLaren se montrent bien plus dominatrices que dans la version précédente. Outre cette classique remise à jour, espérons que le soft présentera également d'autres nouveautés. En tout cas, les premières images du jeu sont de bonne augure pour cette suite tant attendue par les mordus de F1.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : fin octobre

Contra-like ASSAULT



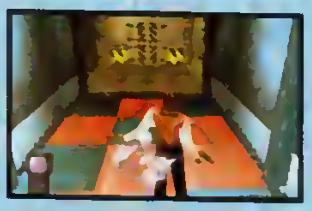
Les liens de parentés avec le célèbre Contra sont évidents. Seul ou à deux, vous dirigez un guerrier à travers les ruines d'une ville dévastée par les aliens. Le but du jeu : traverser une bonne dizaine de niveaux en explosant tout ce qui bouge, en récoltant des armes hyperpuissantes et en neutralisant des bons plus gros et plus hideux que jamais. Assault est un pur jeu d'action comme on les aime à *Player*. Même s'il souffre encore de quelques défauts qui rendent l'action un peu confuse, on espère une version un peu plus pécher, ce qui achèverait de nous faire craquer.

Console : PlayStation. Éditeur : Sony. Sortie France : octobre.

Impossible, pas français

MISSION IMPOSSIBLE

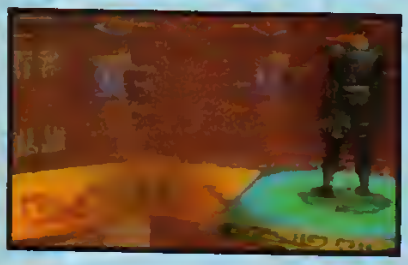
Après un volet 16 bits resté dans l'anonymat, Mission Impossible fait un retour remarqué sur N64.



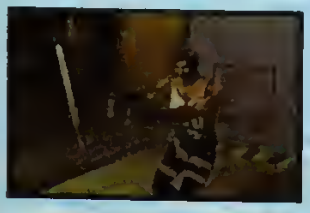
Mission impossible est tiré du scénario du film du même nom. À première vue, il ressemble à Goldeneye. Mais quand on y regarde de plus près, c'est loin d'être le cas. Le jeu propose un bon dosage d'action et de recherche. Le système de visée est d'une excellente précision, mais ne se révèle, malheureusement, pas très ergonomique. De même, les sauts dans certaines missions sont un peu crispants. Mis à part ces petits défauts, le jeu nous a paru assez attrayant dans l'ensemble. Autre aspect positif, qui n'a toutefois rien d'exceptionnel sur N64, l'intégralité des textes a fait l'objet d'une traduction française.

Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : octobre

HYBRID HEAVEN

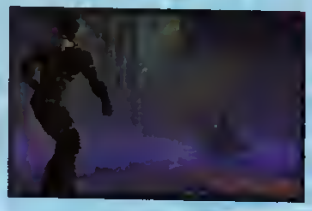


Il faudra être sacrément patient avant de jouer à Hybrid Heaven, prévu au Japon en mars. Nous avons tout de même décider de vous en reparler ; ce jeu de Konami ayant l'air particulièrement bon.
Hybrid Heaven ressemble à Resident Evil en plus futuriste.



L'influence d'*Alien* est bien présente si l'on en croit le scénario qui met en scène des mutants assoiffés de sang, créés par des scientifiques dans le but de devenir des guerriers parfaits. Votre mission sera de ramener de l'ordre avant que la situation ne dégénère. Brrr... on en frémit d'avance !

Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : mars 99



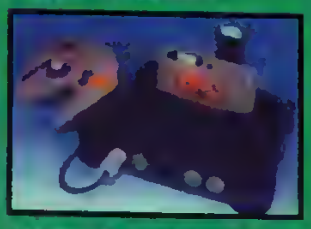
Yabadabadoo ! NINJA

Ce n'est pas la première fois que l'on vous parle de Ninja. Ce jeu d'arcade reprend les vieux concepts de beat'em up tels que Ninja Gaiden (Nes) ou encore Double Dragon. L'ensemble est habillé en 3D temps réel et possède une pêche que peut lui envier Legend (on en parle aussi dans les Stop Info, page 22). On vous le confirme à nouveau, Ninja est un petit bijou d'action, dont le seul défaut vient de l'absence d'un mode Deux joueurs. Un défaut que l'on oublie très vite, dès que l'on a le paddle en main. Vilite, le test, le test.
Console : PlayStation. Éditeur : Eidos. Sortie France : octobre.

Stop info

Nintendo News

1/ La Gameboy 64 est une cartouche permettant la retouche numérique, prévue pour le 5 novembre au Japon. Elle est destinée aux possesseurs d'appareils photos numériques.



2/ F-Zero X vient à peine de sortir et déjà on entend parler d'un éditeur de circuits, disponible sur le 64DD. Le problème c'est de savoir quand sortira le fameux 64DD.

3/ C'est fait une saison informe et que l'on pourra relier plusieurs Game Boy couleur entre elles. Il sera également possible d'utiliser cette console sur la N64, toujours via la fente infra-rouge. Le V.M.S. (Visual Memory System) de la Dreamcast fait des émules.

Dragon Flight

Basés sur les romans d'Anne McCaffrey, Chronicles Of Pern est un jeu de rôle qui plonge le joueur dans un environnement 3D plein relief. L'univers mélange science-fiction et ambiance médiévale, un peu comme le fameux genre final Fantasy. Un jeu qu'il faudra surveiller de près.

Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : Fin 98

micro @ttitude

Salut les consoleux ! Cet été, le gang des ▲ ● × ■ a encore essayé d'avoir ma peau ! Aucune chance pourtant de me coincer à la rédaction car, quand il y a des jeux de rôle dans l'air, un bon petit mois cloîtrée devant mon PC s'impose...

Clara Loft, bronzée à l'écran total 17"

Drôles de jeux

Sur console, FF VII a conquis des milliers de joueurs, et les mêmes attendent avec impatience la suite des aventures de Zelda. Pourtant, le genre RPG (Role Playing Game) ne fait pas le poids devant la masse des jeux de caisses ou de baston disponibles sur le marché. Quelle injustice ! Et si quelques titres viennent du PC (Diablo, par exemple), les éditeurs ont encore du mal à franchir le pas, car le jeu de rôle sur micro n'a pas grand-chose à voir avec notre bon vieux RPG à la japonaise sur console... Mais qui peut dire avec certitude que cela ne nous plairait pas ? Il suffit d'oublier momentanément les histoires romanesques proches des contes de fée, les scénarios linéaires ou les graphismes à la manga. Sur PC, le joueur baigne dans un univers réaliste et profite d'un gameplay souvent plus proche des jeux de plateau : progression des personnages complexe et grande liberté d'action. L'absence de linéarité des quêtes demande de la réflexion, et il n'est pas rare de voir un jeu offrant plusieurs fins. Certains titres peuvent même être joués à plusieurs, comme le fameux Ultima Online sur Internet. Imaginez un jeu à l'échelle planétaire où chacun fait progresser son personnage dans un monde imaginaire... Voilà qui laisse rêveur. Quoi qu'il en soit, prions pour que les éditeurs multiplient les conversions de jeux de rôle PC sur console (et inversement), histoire de nous offrir une plus grande variété de titres !

MIGHT AND MAGIC VI

(New World, 3DO)

Autant le dire tout net, Might and Magic VI est LE jeu de rôle de l'année ! Certains y verront même une ressemblance frappante avec « Donjons & Dragons ». En admettant que 150 heures suffisent à le terminer, on y aurait bien joué sur console, confortablement installé. Mais comment gérer, autrement qu'à la souris et au clavier, quatre personnages de classes différentes, huit feuilles de caractéristiques, neuf livres de magie, quatre inventaires pleins à craquer où l'on passe son temps à habiller et déshabiller les héros, à identifier, vendre ou réparer des centaines d'objets ? Autant d'éléments qui constituent la richesse du jeu et la complexité de progression des personnages. Si les « rôlistes » seront comblés, les aventuriers le seront tout autant, car l'action n'a pas été laissée de côté. L'équipe se trouve rapidement plongée dans une ambiance Duke-like pour affronter près de deux cents créatures différentes. Heureusement, quand les combats tournent à l'hérésie, une simple petite touche permet de passer en mode Tour à tour pour reprendre son souffle et utiliser l'un des 99 sorts disponibles. Il est même possible de combattre dans les airs à mille pieds du plancher des vaches ! L'absence totale de linéarité rend l'aventure passionnante, et on ne se lasse pas de parcourir ce monde médiéval aux ressources infinies. Dire qu'il fut un temps où Might and Magic II a existé sur Super Nintendo !

Durée de vie exceptionnelle.

Jeu lent à moins d'avoir un P200 et 32 Mo Ram (pas d'accélération 3D).

HEXPLORE

(Héliovision, Infogrames)

Concurrent proche de Diablo, Hexplore fait partie de ces jeux mi-rôle, mi-aventure qui privilégient la bonne dose d'action avant tout. La progression des quatre personnages (archer, guerrier, aventurier et sorcier) se limite à un schéma ultra simplifié : tuer un méchant, puis récupérer le bonus pour augmenter les points de vie et l'efficacité des armes. Aucun risque de perdre des neurones dans cette histoire... Pour le reste, le jeu consiste à explorer des donjons piégés et trouver des trésors. Si le nombre impressionnant de contrées profite à la durée de vie, l'absence complète de stratégie rend l'aventure un peu trop linéaire et même lassante à la longue. Quant au graphisme, Hexplore date du XIIe siècle ! À son actif, on peut quand même lui accorder une vue en 3D isométrique originale (un axe rotatif permet de faire tourner le décor autour des personnages pour explorer les environs sur 360°), et, surtout, un mode Multijoueur très amusant.

Mode coopératif à quatre joueurs.

Ouh, que c'est laid !

FALLOUT

(Interplay)

Sorti il y a déjà quelques mois, Fallout a créé une vague d'enthousiasme, bien méritée, chez les amateurs du genre. Il faut pourtant oublier toute l'imagerie classique des jeux de rôle : ni donjons, ni dragons, pas même de la magie. À la place, vous vous retrouvez en héros solitaire, au XXIe siècle, dans un monde dévasté par la guerre nucléaire. Une ambiance effrayante, des décors en 3D isométrique à couper le souffle, mais un principe de jeu qui reste très fidèle aux jeux de rôle sur table. Il suffit de remplacer les gobelins par des hybrides radioactifs... et le tour est joué ! Enfin presque... car la feuille des caractéristiques de Fallout ne manque pas d'originalité. Au lieu de sorts, le héros dispose de compétences et de traits de caractère modernes. Il est même obligé de travailler pour gagner de l'argent et se faire des relations. Si l'aventure est d'une extraordinaire richesse, la difficulté peut en rebuter plus d'un. Tout, jusqu'au choix des mots dans une conversation, conditionne le succès des quêtes ! Même les combats sont très stratégiques et le mode Tour à tour règle vos faits et gestes au millimètre près. C'est d'ailleurs le seul regret du jeu car, de temps en temps, ça fait du bien de se défouler en fonçant dans le tas. Mais, avec son sérieux et son réalisme, Fallout est bien loin de nos RPG... Il a pourtant tout d'un grand jeu.

Jeu de rôle original.

Combats en tour à tour imposé.

FF VII PC : SUITE ET... FIN

On s'attendait à une conversion PC moyenne, mais pas à une telle déception ! Dans la version définitive, non seulement les décors apparaissent très tramés et grossiers mais, en plus, l'ensemble du jeu est plus lent que sur console. Le bénéfice que devait apporter la gestion en haute résolution des personnages et des combats est donc minime. En bref, sur un P133, FF VII est injouable. Avec un P200, 32 Mo de RAM et une carte 3DFX, le jeu tourne à peu près correctement, mais reste décevant. Bouh !

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Mahalia
la rousse

L'ÉTÉ AURA ÉTÉ BÉNÉFIQUE ! J'AI REÇU, CE MOIS-CI, DES FANZINES TRÈS INTÉRESSANTS ET BIEN RÉALISÉS. ALORS SI VOUS SOUHAITEZ QUE LE PLUS GRAND NOMBRE DE LECTEURS PROFITE DE VOS TALENTS, N'OUBLIEZ PAS DE ME JOINDRE VOTRE ADRESSE (ET LE MODE DE PAIEMENT APPROPRIÉ). À TOUS, UN GRAND BRAVO POUR CE BEL EFFORT !

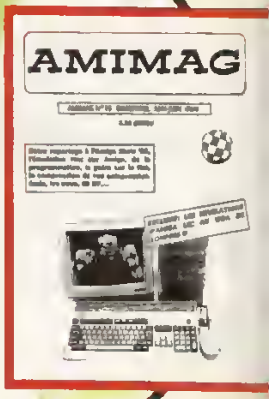
Cher Matthieu,

Autant être sincère, il y a beaucoup de boulot pour que ton fanzine, *Nintendo Power*, progresse. Rassure-toi, dans l'ensemble, ce ne sont pas des transformations compliquées ou onéreuses. Procédons par ordre : tu ne devrais pas écrire tes titres au feutre noir car, par un effet de transparence, ils apparaissent sur les autres pages. Ensuite, tu dois disposer, dans un premier temps, tes photos, puis intégrer ton texte autour. Car, trop souvent, les photos débordent sur le texte et perturbent la lisibilité. Essaie également d'améliorer tes photocopies ; c'est un désastre. De nombreux mots sont effacés et, parfois, l'encre « bave ». Tous ces défauts, phrases incomplètes et maquette trop brouillonne, ne donnent pas envie de lire ton mag. Enfin n'oublie pas non plus de relire ou même de faire lire tes articles par tes copains, pour y déceler les fautes d'orthographe et de frappe. Bon courage !

Salut Jean-François,

Je n'ai pas grand-chose à dire sur ton fanzine, *Amimog*, étant donné le niveau quasi professionnel atteint. C'est clair, bien écrit, sans fautes d'orthographe. Vous êtes l'exemple type du « on peut faire simple et bien, sans trop de moyens ». Continuez comme cela.

Si *Amimog* vous intéresse, envoyez un eurochèque (Belgique oblige !) à l'ordre de Jean-François Horvath ou un mandat de 15 francs à :
Jean-François Horvath,
13, rue de la Soierie, bât. 6,
1190 Bruxelles, Belgique.



Al Capote,

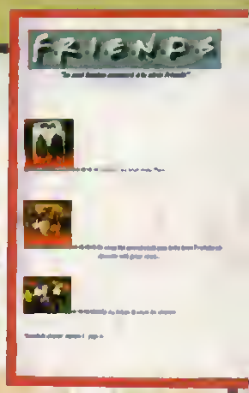
Consolophiles est un fanzine qui tient bien la route. Comme vous n'avez pas énormément de moyens, c'est une bonne idée d'avoir regroupé les photos sur deux pages. Ainsi n'avez-vous qu'une photocopie couleur à payer. Évidemment cela donne des textes longs et sans « respiration », donc un peu rébarbatifs... Heureusement, ils sont bien écrits. Bonne chance pour le prochain (et prenez le temps de vous relire).

Hi Stephen,

Pour un premier essai, c'est plutôt un coup de maître ! Ta maquette est très réussie, notamment grâce à l'utilisation de la couleur. Il est d'ailleurs étonnant que ta couverture soit réalisée aux crayons de couleur, alors que tu as accès à une imprimante couleur. En ce qui concerne l'écriture, rien à dire. C'est clair, précis, concis voire drôle par moment. Question coût de fabrication, le fait de coller deux pages pour faire plus épais n'est peut-être pas très judicieux économiquement... Bref, continuez sur votre lancée !

Pour obtenir *Phoenix Force*, fanzine multi-console, envoyez 24 francs à Stephen Besnard, 1 allée de Sébastopol, 93110 Rosny-sous-Bois.

Hello Gaël,



Ton idée de fanzine sur la série *Friends* est originale. En revanche, tu manques vraiment d'infos, on n'apprend pas grand-chose. Il faut que tu effectues des recherches afin que le lecteur ne se sente pas laisé en te lisant. Par exemple, la présentation des personnages est vraiment superficielle et incomplète. Il aurait fallu insister sur leur caractère plutôt que de nous apprendre simplement qu'ils font ceci ou cela dans la vie. Ton petit dossier sur Matthew Perry est intéressant, mais il manque de petites anecdotes. Tu trouveras sûrement beaucoup d'informations sur Internet. À toi de te lancer à fond dans cette enquête !

LES GAGNANTS DU MOIS

◆ Damien Grauet pour son test de Heart of Darkness sur PlayStation, noté 95 % : « Vous voulez un jeu de plate-forme, ne cherchez plus : HOD est là. Trente minutes de séquences vidéo coupent le jeu et d'agréables graphismes le constituent. La jouabilité est assez bonne, bien que certains endroits soient durs. Enfin, malgré une courte durée de vie, on a le temps de s'éclater. Éric Chahi, merci pour ton chef-d'œuvre. »

◆ Grégory Kravetz pour son test de Road Rash 3D sur PlayStation, noté 95 % : « Enfin un jeu combinant baston et courses de motos, de beaux graphismes, de belles sensations de vitesse, un jeu amusant vous apportant un véritable bonheur. Douze formidables bécanes de styles différents pour les quatre gangs de motards ennemis. Cent cinquante kilomètres de course pour 40 circuits à la difficulté progressive. Des musiques de groupes de rock parfaitement en harmonie avec le jeu. Road Rash 3D est indispensable et son duel avec Moto Racer 2 sera étonnant. »

◆ Matthieu Duverney pour son test de Cardinal Syn sur PlayStation, noté 10 % : « Avec ses persos peu charismatiques, ses coups "triso-ridicules" et sa maniabilité à pleurer (de rire), Cardinal Syn est la pire insulte que l'on puisse faire à la Rolls des jeux de combat. Si vous avez eu le malheur de l'acheter, dites-vous qu'une cale pour vos meubles à 400 balles, c'est la classe ! Merci Sony. »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés pour le publier.
Remplissez l'exemple ci-dessous en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Âge : .....

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

en résumé (e)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

l'arcade dépasse les bornes

Ces deux mois de vacances ont vraiment été exceptionnels ! Non seulement « on est les champions », mais, en plus, les sorties arcade ont été nombreuses et de qualité : Street Fighter Zero 3, Street Fighter EX 2, Soul Calibur et Daytona USA 2. Excusez du peu !

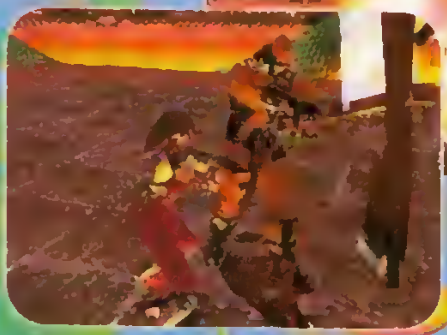
On les a essayées pour vous

Soul Calibur

Namco

98%

La suite de Soul Edge est enfin arrivée ! La première chose qui frappe, ce sont évidemment les graphismes : ils sont incroyablement beaux ; mais ils ne cherchent pas à imiter la réalité. Les graphistes ont voulu conserver le côté synthétique et surnaturel des personnages, comme des décors, et l'effet n'en est que meilleur. Les combattants, au nombre de dix, sont très bien animés et totalement différents les uns des autres ; il n'y a pas de doublon. On retrouve de vieilles connaissances : Mitsurugi, Taki, Voldo et Sophitia qui ont légèrement changé, mais qui conservent leur palette de coups de base. Nightmare, un chevalier noir, semble être le petit Siegfried qui a fait du chemin avec Soul Edge, l'épée maudite. Astaroth, sorte de boucher maniant la hache de combat, évoque un peu Rock, qu'il remplace au poste de bourrin de base. Son design est tellement étrange et gore qu'il semble tout droit sorti d'un Mortal Kombat ! Maxi, lui, manie le nunchaku, à la manière du regretté Li-Long. Rapide et puissant, il est déjà utilisé par bon nombre de joueurs. Même si son look d'Elvis le rend un peu « craignos » ! Passons maintenant aux « vrais » nouveaux. Seung Mina et Hwang ayant disparu, ils sont remplacés par Kilik au bâton et Xianghua à l'épée. Ils ont tous deux plusieurs coups en commun avec leur alter ego du sexe opposé. Enfin, le dernier personnage est Ivy, une femme cruelle munie d'une épée « télescopique », qui se transforme en fouet lors de certains coups.



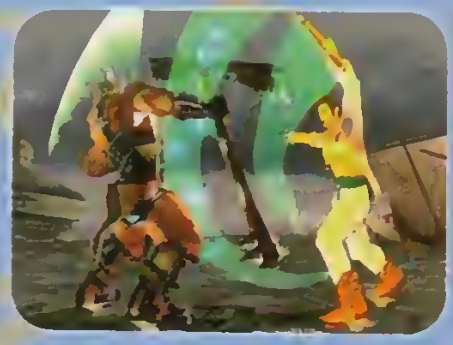
Place au combat

Le système de jeu n'a pas beaucoup changé, ce qui permettra à tous les possesseurs de PlayStation de s'essayer à Soul Calibur, sans risquer de perdre tous leurs deniers au premier stage. On note donc un bouton de garde, un pour les frappes horizon-

tales, un pour les frappes verticales, et un dernier pour les coups de pied. Il est toujours possible de réaliser des projections, des gardes spéciales (le principe s'est d'ailleurs amélioré) avec les mêmes manipulations. Par contre, pour sauter, il faut désormais laisser la Garde enfoncée et presser Haut. La raison en est simple : on peut désormais, comme dans Tobal, tourner autour de l'adversaire et passer dans son dos pour lui infliger de gros dégâts, avec des coups disponibles pendant ce déplacement latéral. Nommé « 8-Way Run », ce système remplace avantageusement le précédent, qui manquait un peu d'efficacité, et qui, surtout, réclamait une manipulation délicate. Autre bonne nouvelle, on peut désormais rouler au sol avant de se relever, vers l'avant, l'arrière, ou vers le premier plan ; ce qui permet d'esquiver les piétinements. La roulade sur le côté s'effectue en maintenant le levier enfoncé en Haut ou en Bas, aussi longtemps qu'on le désire, mais, attention, vous n'êtes pas invincible dans cette position ! Dernière source de bonheur, Soul Calibur permet aux joueurs les plus pugnaces de ne pas tomber dans le piège des combos aériennes : si vous êtes projeté en l'air, vous pouvez toujours contrôler votre chute à l'aide du levier, et ainsi éviter les coups qu'on pourrait vous asséner.

Des possibilités étendues

Si on le compare à Soul Edge, Soul Calibur propose, en plus, une diversité entre les personnages qui va plus loin que leur simple éventail de coups. Chacun des combattants maîtrise son arme à la perfection, lui accordant des mouvements spéciaux : Mitsurugi, par exemple, peut en pressant Arrière + A + B rengainer à moitié son sabre dans son fourreau. Il passe alors dans un mode de garde différent, propre au sabre japonais, le « Lai Do ». Dans ce mode, dès que vous parez une attaque adverse, Mitsurugi réplique de lui-même par un coup très puissant adapté à l'assaut. La grande classe ! Sophitia peut, elle, contrer la lame ennemie grâce à son bouclier et frapper avec son épée dans le même mouvement, ce qui la rend très puissante en contre-attaque. Nightmare dispose d'une autre façon de tenir son épée, juste au-dessus de sa tête ; ce qui modifie sa palette de coups. Ivy, enfin, peut désarticuler et allonger la lame de son épée pour fouetter un adversaire imprudent, et peut même planter son épée dans le sol pour faire ressortir la lame quelques mètres plus loin, juste sous les jambes de l'ennemi !
Toutes ces possibilités, combinées à une réalisation hors du commun (vous ai-je parlé des musiques, somptueuses ?), font de Soul Calibur un des meilleurs titres de cette année. Reste la grande question : sur quelle console va-t-il bien pouvoir être adapté ?



Points forts :
La qualité du jeu.
Son potentiel illimité.

Daytona USA 2
Sega

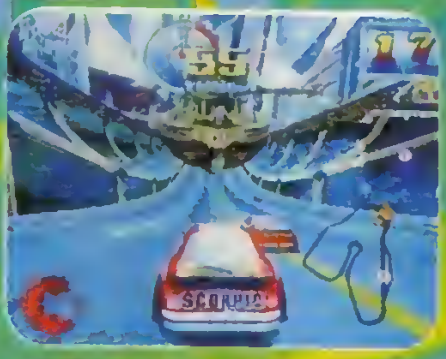
94%

Cela faisait un certain temps que les fans attendaient cette suite du meilleur jeu de stock-car jamais réalisé. Certes Scud Race avait largement fait patienter les joueurs. Mais c'est lorsqu'on ne l'attendait plus que Daytona 2 débarque. Alors, quoi de neuf dans cette version ? Tout d'abord, parlons technique. La carte utilisée est une Model 3.2, nouvelle version du Model 3, qui nous a valu les fameux Scud Race et autres VF3. Cela nous donne un jeu qui, sur les plans graphismes, son et animation, surclasse Scud Race et Sega Rally 2 ! Pas mal, non ? Question jouabilité, en revanche, Daytona 2 reste relativement proche de son prédécesseur. Seul le confort de conduite a été légèrement amélioré ; le volant est plus précis (pourtant, dans ce domaine Daytona était presque parfait).

Trois circuits vous sont proposés : Beginner, Advanced et Expert ; dans lesquels vous êtes confronté, dans l'ordre, à 40, 20 et 30 concurrents. Je sais, c'est comme dans le premier épisode ! Ensuite, nouveauté, trois niveaux de voitures sont disponibles : Easy, Normal et Hard ; elles correspondent, en gros, à la qualité de la tenue de route du bolide (même si, pour ma part, je n'ai pas vu de grandes différences entre les trois). En ce qui concerne les circuits, le Beginner ressemble étrangement à celui du premier opus. Il s'agit d'un ovale « futuriste » en Indoor, sous une immense coupole. Graphiquement superbe, ce circuit est idéal pour s'entraîner, mais on a vite envie de passer aux autres. Le deuxième circuit (Advanced) est certainement le plus fun des trois. À croire que ces sacrés nippons ont encore bu du saké avant de le créer. Le tracé est situé dans un immense parc d'attractions, style Dyseneyland. Il est séparé en plusieurs parties qui correspondent aux différents thèmes du parc (Aventures, SF, Fantastique, Far West et Roller Coaster). Problème, il est difficile de se concentrer sur la conduite. L'œil est constamment perturbé par les éléments du décor. Cela commence par un immense bateau pirate qui se balance au-dessus du circuit, bien en face du pilote. Ensuite, ce sont les chauves-souris du secteur fantastique qui s'envolent devant vous ou encore les trains du Roller Coaster qui passent au-dessus de la route. Mais le « clou » surgit au 3e tour, lorsqu'un alien géant (genre 300 mètres de haut), vient se poser sur la ville futuriste, une patte à gauche de la route, l'autre à droite et le corps au-dessus ! Pour corser le tout, ce circuit est relativement technique.

Et puisqu'on parle de technique, le dernier, l'Expert, l'est sérieusement. En revanche, pas de fioritures dans les décors. C'est grosso modo, le même genre de tracé que dans le premier Daytona, mais avec une réalisation excellente. Assurément, c'est un circuit que les pros de Daytona vont apprécier. Avant de terminer, j'aimerais donner une mention à l'ambiance sonore du jeu. À ce niveau, on peu réellement parler de musique, surtout que c'est du bon rock ! Allez, j'vous laisse, j'ai un pote qui m'attend pour l'affronter sur l'Advanced.

Points forts :
La réalisation excellente.
Le jeu à plusieurs.
Les sensations de conduite.
L'ambiance sonore.



Street Fighter EX 2

Capcom

88%

Cette suite d'un des meilleurs jeux de combat était très attendue par les fans, dont je fais partie. Apportant un nouveau système, l'Excel, qui permet des enchaînements de folie ainsi que l'arrivée de plusieurs combattants additionnels, dont les célèbres Blanka et Vega, Street EX 2 est appelé à devenir un classique. La réalisation est satisfaisante même si, après tout, il fait un peu pâle figure face à Soul Calibur.

Mais la jouabilité « à la Street » est bien là, et c'est l'essentiel. Maintenant, est-ce un bon jeu ? Eh bien oui, même si finalement il n'innove pas des masses et ne se démarque pas vraiment de son prédécesseur. On y joue parce que c'est la suite d'un grand jeu ; et pas vraiment parce qu'on veut découvrir de nouvelles choses. C'est un peu dommage. On regrette aussi que tous les persos cachés de la précédente version aient disparu : que sont devenus Blair, Allen et Darun ? Enfin, il nous reste Kairi et Garuda que l'on connaît déjà, ainsi qu'un type étrange du nom de Shadow Gaist ; c'est déjà pas si mal. Street Fighter EX 2 mérite votre attention, mais ce n'est pas le jeu de l'année. Voilà.

Point fort :
Une bonne jouabilité.

Street Alpha 3

Capcom

91%

Là encore, la suite de Street Zero apporte peu de nouveautés (par exemple, se rattraper en l'air pour contre-attaquer), mais elle fait quand même le plein de personnages : pas moins de 26 combattants disponibles dès le début du jeu. Lors de la sélection, vous choisissez un style de combat parmi trois :
1/ X-Ism pour jouer comme dans Super Street Fighter 2 Turbo, c'est-à-dire avec une jauge qui permet de réaliser un super coup, et un seul, et pas de possibilités de garde en l'air ni d'Alpha Counter ;
2/ Z-Ism pour jouer à la façon de Street Alpha (Street Zero), avec une jauge et la puissance modulable des super coups. Mais le Custom Combo (ou « Oricom ») a disparu pour se retrouver dans le mode suivant ;

3/ V-Ism, enfin, à réserver aux experts, n'autorise aucun super coup mais permet à votre personnage d'utiliser sa jauge pour se dédoubler quand il déclenche son Custom Combo : les ombres derrière lui frappent effectivement l'adversaire, mais il est difficile de maîtriser ce mode de combat.
Le jeu est très agréable, et reste un standard de la baston 2D. Les fans sont aux anges.

Points forts :
La jouabilité.
Le nombre de persos.
La précision qui fait le charme éternel du bitmap.

Enfin, sachez que King Of Fighters 98 débarquera en France dans les semaines à venir. Cette ultime séquelle de la plus célèbre des sagas SNK aura donc droit à un mini-dossier dans le prochain numéro de Player. Ne le manquez pas !

Rubrique réalisée par Classic Wonder et Fighting Reyda.

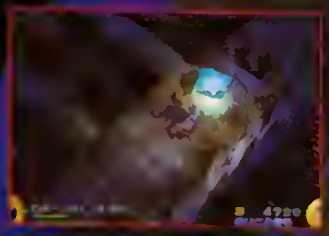
Le petit pays de Yaquink est à nouveau menacé par son voisin, l'Empire de Le Coin. Cette fois, l'empereur malfaisant a décidé d'utiliser des machines infernales pour ravager le château de Yaquink, et s'emparer du même coup de l'épée de lumière Reyzand. Mais la princesse ne l'entend pas de cette oreille. Elle décide, avec l'aide de ses conseillers, d'invoquer un grand guerrier pour porter l'épée légendaire et débarrasser ses sujets de la menace de Le Coin. Hélas, le héros invoqué, le célèbre escrimeur Musashi, se révèle être un gamement pas plus haut que trois pommes ! Qu'à cela ne tienne, pour rentrer chez lui, il décide de sauver Yaquink (cela ne pourra qu'ajouter à sa renommée et son expérience). Sur ce scénario classique, Square nous a concocté un grand jeu. À mi-chemin entre plate-forme, action et aventure, Musashi Den offre un système de jeu simple, accessible comme Zelda, dans lequel les énigmes ne sont pas trop compliquées. En effet, Musashi parle souvent au joueur pour lui donner toutes les indications utiles à un bon cheminement. Si les graphismes sont mignons, les petits bonshommes ne sont pas très détaillés. Qu'à cela ne tienne, la diversité des situations et l'interaction avec les villageois et les ennemis sont très poussées. Votre personnage saute, se bat, discute comme un héros de dessin animé ! Les cartes sont assez

Certaines séquences se déroulent dans des stages en forme d'anneaux, à la manière de Pandemonium!

PlayStation

Brave Fencer Musashi Den

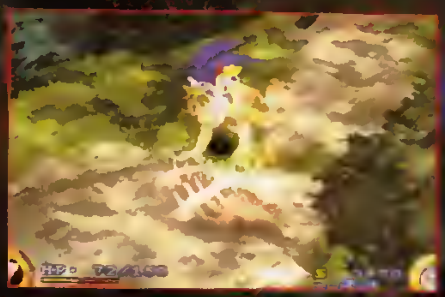
Comme au Vietnam



Lorsque le cadran doré, situé en bas à gauche de l'écran, se met à luire, cela signifie qu'un prisonnier se trouve dans les parages, enfermé dans un cristal qui peut être très bien caché. Détruisez le cristal, et le manant une fois libre retournera directement au château. Pensez à lui rendre visite, il pourrait bien vous offrir un objet de valeur, ou même vous enseigner un nouveau coup d'épée. Certains seront indispensables pour vous ouvrir des voies jusqu'alors inaccessibles.

Épées à tout faire

La première épée de Musashi, Reikomaru, est la plus pratique. Elle n'offre pas une grande portée, mais vous pouvez enchaîner quatre coups rapidement. Son pouvoir est des plus utiles, puisqu'il vous permet de drainer complètement la capacité d'un monstre. Ainsi, si vous pompez le pouvoir de la « plante rebondissante », vous vous mettrez vous-même à faire des bonds : pratique pour passer au-dessus des ronces géantes ! Des tas d'autres pouvoirs sont cachés au cœur des monstres : tir de mitrailleuse, lancer de javelot, odeur de menthe pour se tenir éveillé... Certains prennent effet immédiatement, d'autres doivent être utilisés au bon moment.



La seconde lame, Reygund, que vous récupérez dans le scénario d'introduction est lourde à manier, mais elle fait de gros dégâts. C'est une épée ensorcelée, douée de parole : elle peut, outre son coup spécial tourbillonnant, effectuer des prodiges dès lors que vous lui faites absorber les pierres élémentaires des cinq éléments (terre, air, eau, feu et vide). Le pouvoir de la terre, par exemple, permet de déclencher un mini-séisme qui immobilisera les ennemis et surtout fera chuter les rochers aux alentours, vous dégageant des chemins, sans cela, inaccessibles.

Le pouvoir des deux épées combinées vous permet d'effectuer un contre meurtrier, si un ennemi a la mauvaise idée de vous agresser pendant que vous vous « chargez ». Il est indispensable de charger les pouvoirs : il faut garder la garde (R1) enfoncée jusqu'à ce que la jauge de gauche clignote, puis presser Carré, Triangle, ou Carré + Triangle selon que vous voulez utiliser le Reikomaru, la Reygund, ou le super contre.

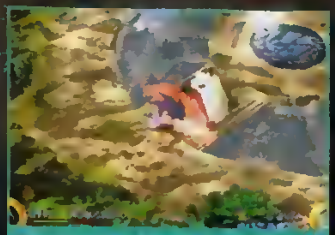
Enfin, plus prosaïquement, dès que vous aurez récupéré le « bracelet de Genkai », vous pourrez grimper le long de certains murs en vous aidant de vos armes.

Des boss bien coriaces

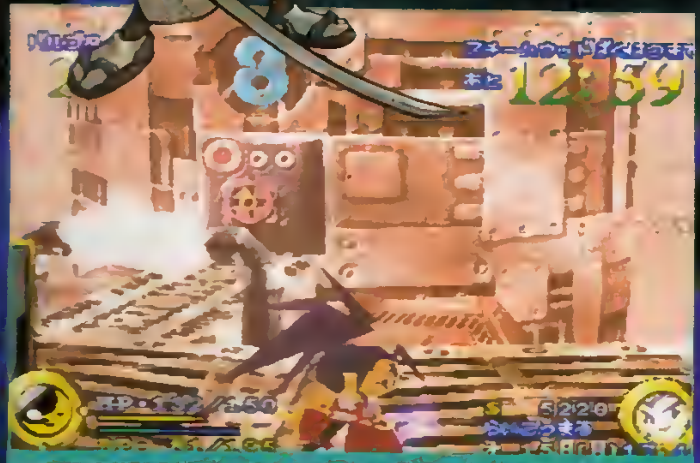
Musashi propose des gros boss comme à l'ancienne, que l'on vainc à l'usure. Par exemple, rien ne sert de bourriner le premier, il faut éviter sa série d'attaques (assez spectaculaire) jusqu'à ce qu'il expose son point faible. Le second, lui, est encore plus retors : vous ne pouvez pas le blesser directement ! Vous devez déclencher des mini-tremblements de terre avec la Reygund, afin que le contenu des paniers (bombes, rochers), préparés par vos amis, lui tombe sur le crâne. Ensuite seulement, vous pourrez lui infliger le coup de grâce.

vastes, avec, bien évidemment, des endroits « fermés » jusqu'à l'obtention de l'item approprié. Au fil de sa quête, Musashi monte de niveau, devient plus fort et plus résistant, acquiert de nouvelles techniques de sabre. Le panel des actions possibles augmente alors progressivement, tout comme la complexité des énigmes.
On ressent des sensations intenses en jouant à Musashi Den, car chaque réussite est justement récompensée ! Bref, la jouabilité est le point fort du jeu. Seul petit problème, il faut lire un minimum le japonais pour s'en tirer. Heureusement, la version US étant d'ores et déjà prévue, il y a de bonnes chances de le voir sortir en France un jour. Croisons les doigts pour voir Musashi débarquer chez nous à Noël !

Reyda, diam



Les monstres ne sont pas trop envahissants, le jeu étant plus axé « exploration » qu'il n'y paraît.



Les missions à effectuer en temps limité sont tout de même assez difficiles, et c'est tant mieux !

Musashi passe allègrement du « Zelda-like » au jeu de plate-forme standard, prenant le meilleur de chaque genre.

Brave Fencer Musashi Den

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/AVENTURE

Les musiques grandioses.
La jouabilité instinctive.

Les personnages trop « polygoneux ».

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
36 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS (M° Convention)
Tél 01 53 686 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Niv.34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
40, av. du Général Leclerc - Niv 10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
43 av Jean Lolive Niv 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93) NOUVEAU
C cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G Leclerc 94000 CRÉTEIL
(r pittoresque Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C cial PINCE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 43 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C cial Continent
95110 SANNOIS
Tél 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temporaires
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél 03 20 319 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 32 52

LE MANS (72)
44 48 av du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Cial Géant
Z.A.du Chirac
73200 Albertville
Tél 08 36 685 686

LE HAVRE (76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS RAMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE 2 JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 15KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville .....
Code Postal .. Date de Naissance .../ / . N° de tél

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le /
Signature

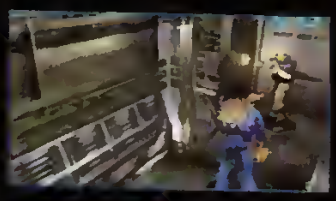
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONO

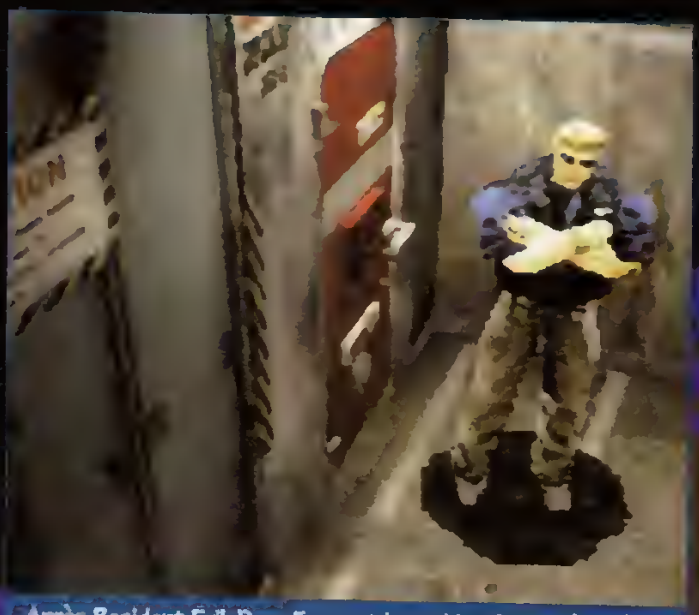
Deep Fear

Saturn

Les Resident Evil, Parasite Eve et autres Final Fantasy auraient-ils fini par venir les développeurs sur Saturn ? Quoi qu'il en soit un team de développement, ADK pour ne pas le citer, s'est mis en tête de prouver que la 32 bits de Sega est capable de gérer un jeu reposant sur le système d'animation de Resident Evil. Et, ma foi, le résultat fait plus que tenir la route !
L'action a pour cadre un complexe scientifique sous-marin en proie à une contamination bactériologique. À moyen terme, les sujets infectés subissent de terribles mutations physiques qui les transforment en mutants assoiffés de sang. Bien que s'inspirant des thèmes abordés dans les films Abyss et Alien, Deep Fear est un véritable Resident Evil-like ; cela se ressent dans les fondements même du jeu. Ainsi retrouve-t-on une atmosphère oppressante mise en valeur par un excellent environnement sonore. De même pour l'action qui alterne entre phases de combat et petites énigmes à résoudre. À l'exception de certaine bons, l'ensemble en offre toutefois d'une certaine facilité, qui affecte la durée de vie de Deep Fear.
Ces deux jeux ont également en commun



Les combats sont dans l'esprit de ceux de Resident Evil.



Après Resident Evil, Deep Fear est le seul jeu Saturn à intégrer des persos calculés en 3D dans un décor en 2D.

Les cartes vous seront très utiles pour vous repérer dans le complexe.

Sujets contaminés

un excellent scénario. Celui de Deep Fear est un peu plus subtil, en tout cas il est régulièrement mis en évidence au cours de fréquentes séquences cinématiques. Assez longues, ces dernières sont, de surcroît, de très bonne qualité. C'est la preuve, s'il en fallait une, que le Saturn peut gérer la « Full Motion Video » aussi bien que sa mère, pour peu que les développeurs y mettent du leur...

Deep Fear Vs Resident Evil

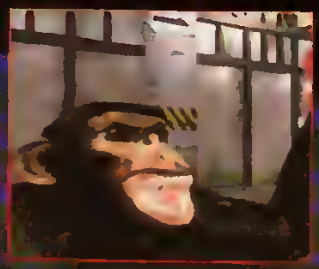
Deep Fear séduit malgré tout de petits défauts qui entachent sa réalisation, par ailleurs excellente. La principale ombre au tableau réside dans les angles de vue qui manquent singulièrement d'originalité et sont donc trop répétitifs. J'ajouterai que les points de sauvegarde ne sont pas toujours judicieusement répartis ; ils peuvent ne faire atteindre longtemps, parfois même après un âpre combat qui vous laisse sanguinolent, à court de munitions et avec une réserve d'air de dix secondes. Car, et c'est là une bonne idée, le jeu, outre les ressources, impose un facteur de stress supplémentaire, qui peut se révéler mortel : la gestion de l'air. Le générateur d'oxygène qui alimente le complexe étant gravement endommagé très tôt dans le jeu, l'air devient une denrée rare, qu'il va falloir gérer de façon très rigoureuse. En fait vos nerfs sont constamment mis à l'épreuve par la baisse inexorable et constante du taux d'oxygène. Pour réduire ce stress, il convient de noter avec précision l'emplacement des générateurs d'air auxiliaires disséminés un peu partout, et d'engranger un stock de grenades d'air dès que cela est possible.

À l'instar de Resident Evil, certains monstres blessés continuent à ramper vers la viande fraîche.

Les quelques énigmes proposées sont assez simples à solutionner.

Les protagonistes

John Mayor



Crevette

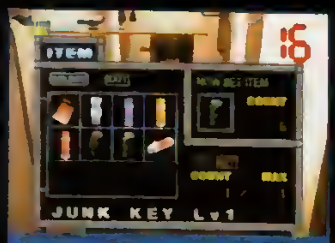
Mooky Carver

Danny Reynolds

Gina Wiserberg

Craney Dawkins

Une alliée anonyme...



La gestion de l'inventaire est très ergonomique.

L'air est une denrée rare. Vous serez souvent préoccupé par l'état de la réserve d'oxygène.

Bref, Deep Fear est à la limite du clone de Resident Evil, ce qui pour une fois est plutôt un compliment.
Enfin, bien que disponible uniquement en version japonaise, Deep Fear a le bon goût de proposer des dialogues en anglais. Et si vous avez un peu de mal avec l'anglais, rassurez-vous, les voix sont sous-titrées en nippon ! Plaisanterie mise à part, Deep Fear demeure jouable même sans comprendre les dialogues ; les scènes cinématiques étant suffisamment explicites pour saisir le sens général de l'intrigue.

Kaiba

En règle générale, il vaut mieux ne pas laisser les mutants s'approcher trop près de vous.

Deep Fear

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ADX
textes	JAPONAIS
genre	RESIDENT EVIL-LIKE

Ambiance angoissante et stressante.

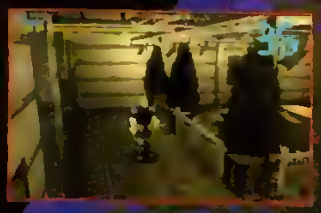
Graphismes et cinématique classes.

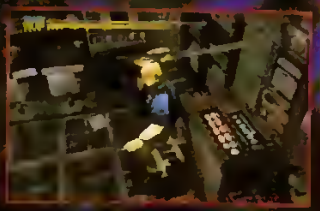
Textes japonais, mais dialogues en anglais.

Angles de caméra pas très variés.

Peut-être un peu trop facile.

Des décors variés





La cinématique

Les nombreuses séquences cinématiques qui rythment le déroulement de cette aventure sont d'une rare qualité !

TU AS UNE NINTENDO 64 !

Tu veux gagner FACILEMENT les meilleurs hits de l'année !

Alors tape...

36.15 PLAYER ONE

AU PROGRAMME :

Banjo et Kazooie
Coupe du Monde
Bust-a-move 2
Goldeneye

et pleins d'autres encore...

et en plus sur le 36.15 Player One,
retrouve les astuces et soluces de tous ces jeux !

F-Zero X

Nintendo 64

Je vais vous parler d'un temps que les jeunes d'aujourd'hui n'ont peut-être pas connu. Une période où la technologie des consoles n'était encore pas ce qu'elle est, et où les jeux vidéo commençaient peu à peu à s'affiner graphiquement. Sur Megadrive, on s'éclatait avec Shinobi et Super Monaco GP ; Player One en était à ses tout débuts (n°5 pour être précis), et moi-même à mille lieues de penser qu'un jour j'écrirais dans ce magazine. Et puis la Super Famicom (SNES japonaise) est sortie au Japon avec, dans ses bagages, un titre inconnu : F-Zero et son célèbre Mode 7 ; l'ancêtre des jeux de course futuriste où l'on dirigeait des aérogliseurs en forme de fer à repasser. Ce jeu avait scotché tout le monde par la fluidité et la rapidité de son animation. À l'époque, c'était du jamais vu, même en arcade !

Maintenez Z + R et pressez de nouveau R pour une super attaque, qui ralentit votre véhicule.

Pressez deux fois le bouton de flanc pour attaquer la carrosserie des adversaires qui se trouvent à votre niveau.

Aujourd'hui, F-Zero X arrive, enfin, sur N64, et je ne trouverai pas de meilleur adjectif pour le décrire que : SENSATIONNEL ! Le principe du jeu est basique : des circuits, 30 concurrents et 3 tours de piste endiablés. Trois tours de folies, 3 tours où on se demande : « Mais comment est-ce possible ? », et où on s'exclame : « Oh non, c'est trop beau ! La folie c'est d'la folie ! Non mais n'dis-moi ça, n'parle Wolfen, ouvale l'aut' y n'gênde pas. Mais dis, t'as déjà vu ça toi ? »

F-Zero X est étonnant par les sensations qu'il procure. Pourtant, des jeux

Les personnages

Voici quelques tronches : entraînez-vous à les reconnaître sur la piste pour les harceler.

Le champ d'énergie rose répare votre coque endommagée. Incontournable, car utiliser le turbo mange de l'énergie.

Les circuits vous mettent sens dessus dessous. Impressionnant, grisant, en un mot planant !

Les débuts de courses sont toujours très mouvementés. Sachez slalomer intelligemment.

Voici ce qui arrive aux joueurs imprudents ou trop gourmands en turbo.

speed, on en connaît : WipEout (bientôt disponible sur N64) nous avait littéralement étouffés. F-Zero X, avec un concept totalement différent (pas d'armes ou de mitrailles destructeurs) parvient à être encore plus excitant. La sensation de vitesse est grisante mais attention aux virages relevés, attention aux bords magnétiques, attention à l'absence de bords tout court, et, surtout, gare aux adversaires !

Le jeu se découpe en quatre ligues, composées, chacune, de six circuits. Trois niveaux de difficulté permettent de vous faire la main sur la route et sur les adversaires. D'une course à une autre, la qualification est automatique. Un plus qui permet même à des pilotes comme Elwood de profiter de tous les circuits (Nul Elwood : En hop, dix pages de moins dans le prochain PO pour Leflou !). Au départ, seules trois ligues sont disponibles ; il faut finir premier en championnat sur ces trois ligues pour ouvrir la quatrième. Autre point important : les aérglisseurs. Au départ, seuls six véhicules sont accessibles sur les trente, et pour obtenir à nouveau six véhicules, il faut finir premier des trois championnats. Et ainsi de suite, jusqu'à obtenir les trente. Un petit calcul nous permet de penser que les joueurs persévérants auront droit soit à une cinquième ligue, soit à un niveau de difficulté supplémentaire (le fameux mode Master !).

Des courses de folles !

En course, la tension atteint un niveau que l'on a rarement vécu dans les jeux vidéo. Les vingt-neuf véhicules filent comme des fusées ; vous vous rapprochez d'un groupe de six aérglisseurs, ping ! un coup à droite ; un deuxième et crack ! vous sortez un des malheureux en dehors de la piste, et... pan ! vous

Les avis de la rédac'

WONDER : « S'il y a un jeu sur lequel on s'est tapés la beurre à la rédac, c'est bien F-Zero. C'est vous dire combien j'attendais ce F-Zero X. Il n'empêche que j'avais le cœur serré quand Leflou a commencé à jouer. Et s'ils avaient raté le jeu... Et si le fun n'était plus là... Et s'il était lent... Et si, et si, et si... Eh bien, non ! Tout est là, et même le reste. Tout ce qu'on n'attendait pas et qu'on n'avait jamais vu avant. Ils nous ont fait, ou plutôt refait, le coup de F-Zero, six ans après. Respect ! »

CASTOR : « Autant l'avouer tout de suite : j'exprimais quelques réserves à propos de l'adaptation de F-Zero (le jeu qui m'avait fait passer tant de nuits blanches !) sur N64... Mais c'était mettre de côté tout le potentiel créatif de Nintendo ! Cette nouvelle mouture ne présente apparemment aucun défaut ; j'apprécie tout particulièrement les nouvelles sensations qui se dégagent de la conduite, mais aussi l'interaction entre les différents participants des championnats. F-Zero était une excellente surprise ; F-Zero X révolutionne les jeux de course futuriste. De belles insomnies en perspective ! »

REYDA (kamikaze) : « L'authentique rejeton de F-Zero, ce jeu mythique de la Super Nintendo, sort enfin, et il vient mettre une claque à tous ses pâles substitut (Why pouët, Extrême Gouille...). Le maître est là, avec ses graphismes et son animation tellement 64 bits qu'on a l'impression de redécouvrir la N64 ! Le challenge est impressionnant, la conduite réaliste (si, si !), et les trente véhicules, tous différents, peuvent en plus être paramétrés pour chaque circuit. Que demande le peuple ? »

ELWOOD : « OK, F-Zero X est la fidèle adaptation de son ancêtre. OK, il procure de grosses sensations. Mais un problème risque de se poser. Seuls les vieux briscards (à savoir ceux qui ont connu la version SNES), prendront à coup sûr leur pied et apprécieront le challenge proposé. Les autres, plus jeunes et élevés à la sauce WipEout risquent de ne pas lui pardonner son aspect trop dépouillé et difficile d'accès. À ceux-là, je n'ai qu'une seule chose à dire : ne pensez pas qu'aux graphismes, ne jetez pas le paddle au bout de deux minutes et vous verrez : après quelques heures d'acharnement, votre point de vue risque de changer... du tout au tout ! »

DIDOU : « Ouille, je vais encore me faire allumer par mes comparses ! Soyons direct : F-Zero X ne me fait pas envie du tout. Je veux bien croire qu'au bout de plusieurs parties, on s'amuse en y jouant, mais je préférerais m'éclater tout de suite et, si possible, avec des graphismes un peu plus flatteurs. En clair un bon jeu auquel je ne jouerai pas... Oui je sais, je suis nul ! »

Un circuit étonnant en forme de piste de Bobsleigh, qui laisse peu de survivants.

Les joueurs persévérants pourront piloter les trente véhicules.

Les modes de jeu

Mode Grand Prix : on retrouve quatre ligues comme dans la version Super Nintendo.

Death Race : un mode pour s'entraîner à latter les adversaires à grande vitesse.

Time Trial : tous les records sont sauvegardés sur la cartouche ainsi qu'un fantôme par course. GÉ-NI-AL !

Versus : à deux, trois ou quatre joueurs, on peut s'amuser sur tous les circuits. En plus c'est hyperfluide et sans aucun ralentissement !

F-Zero et F-Zero X

Voici quelques écrans du jeu sur SNES. Même aujourd'hui, le jeu est encore très bon.

On retrouve les noms des circuits de la version SNES. Ici, le Fire Field. Nostalgie...

heurtez à barrière magnétique dans le virage relevé. En jouant à F-Zero X, on se sent bien, comme lors des grandes descentes à ski : à la fois cool et stressé, lorsqu'on fait à toute allure. La moindre erreur est parfois fatale, mais c'est toujours un plaisir nouveau lorsqu'on s'approche des nuées de véhicules qui se tirent la bourre, qui s'emmêlent valdinguent et, bien sûr, qui vous aymsent à grands coups de camosserie. Pas de doute, ce jeu est une bombe, un bijou. Une fois qu'on y a goûté, il est très difficile de s'en passer. Bonjour les nuits blanches !

Et à plusieurs ?

Le jeu à plusieurs est beaucoup moins jouissif qu'en solitaire. Les adversaires se retrouvent à quatre sur la piste, et il faut reconnaître que même si les sensations sont présentes, elles sont moins fortes qu'avec les vingt-neuf ennemis dirigés par la console. Ce mode de jeu a tout de même le mérite d'exister et de demeurer impressionnant. L'animation ne souffrant d'aucun pet de mouche. F-Zero X connaît bien sûr des petits défauts. On lui reprochera donc de ne pouvoir débuter à deux en mode Grand Prix, et d'être dépouillé graphiquement. Par ailleurs, ce n'est pas un jeu très facile à prendre en main, et il est possible que certains joueurs n'accrochent pas à son ambiance. Il faut le pratiquer longuement pour l'apprécier. Une chose est sûre, ce soft a du caractère, et il reprend même problème la place que lui a ravi WipEout. Il y a quelques années F-Zero X, c'est vraiment beaucoup plus speed !

Lefou.

F-Zero X

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	NINTENDO
textes	JAPONAIS
genre	COURSE FUTURISTE

Ultra-speed et fluide.
Ce jeu a du caractère.
Des courses épuisantes.

Pas de mode Grand Prix à 2 joueurs.
Mode Multijoueur moins excitant que le mode Solo.
Graphismes un peu trop sobres.

Les étoiles représentent le nombre d'adversaires sortis ou explosés par vos soins, pendant la course.

Soyez sur vos gardes, pour gagner ne manquez aucun MESSAGE !

TAPEZ 3615 PLAYER ONE*
OU
TAPEZ 3615 PC PLAYER*
ET GAGNEZ DE NOMBREUX
CADEAUX

* 2,23 F / minute

1 SCOOTER OVETTO MBK

Un scooter pensé pour être aussi à l'aise dans la ville que l'on peut l'être dans un jean. Roue de 12 pouces, coffre sous la selle, fourche hydraulique, frein à disque, large bouclier pour une protection optimale du conducteur.

30 JEUX COMMAND & CONQUER

Des jeux Command & Conquer sur PlayStation et sur PC pour découvrir le must en matière de stratégie.

Le jeu COMMAND & CONQUER sera mis à découvert sur juillet et août 1998 via le serveur audiotel 36 minitel, sur quatre sessions de 15 jours.
Ce jeu est sans obligation d'achat.
Il y a gagner : 30 scooters et des centaines de lots.
Le règlement du concours est à poser chez Maître SARTGOUSSI, huissier de justice à Paris et disponible sur simple demande à ELCV - 14, rue Bayard - 92200 Neuilly-Seine.

Indice n°70 : Impaire

B.L.U.E.

PlayStation

Décidément, les fonds marins n'en finissent plus d'inspirer les développeurs. Dans un genre très particulier, il y a eu Aquanaut's Holyday où il fallait peupler une réserve naturelle sous-marine. Dans le genre musical (voir les Stop Motion), il y a SUP et son dauphin DJ. Sans parler des Critical Depth et autres Treasure of the Deep. Indépendamment de leur style, tous ces jeux ont en commun leurs somptueux décors sous-marins, peuplés d'une faune plus ou moins riche.

Aujourd'hui, c'est donc au tour d'Hudson Soft de nous proposer un jeu aquatique intitulé B.L.U.E., en toute simplicité. A l'annonce de ce titre évocateur, je m'attendais au meilleur comme au pire, mais certainement pas à... un Tomb Raider like (surtout en ce qui concerne les niveaux 7 à 10).

Le Big Blue

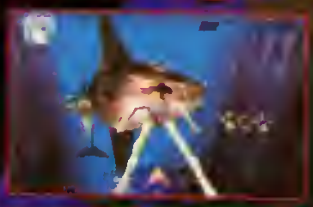
L'odyssée sous-marine de Lara Croft est un thème qui a bien buté les développeurs d'Hudson. Après la brune Lara, place à Maya la rousse. Cette dernière, hantée par un rêve obsédant, se décide à retrouver son père qui travaille sur une plate-forme scientifique en haute mer. Les distractions sont rares, aussi Maya, qui est une nageuse hors pair, se livre à la plongée en apnée en compagnie d'un dauphin. Contrairement à Lara, notre héroïne n'est pas armée mais est chaussée de palmes, qui lui permettent d'évoluer plus aisément dans l'élément liquide. La découverte de l'interface est désorientante de facilité. Trente secondes à peine suffisent pour faire évoluer Maya avec la grâce d'une sirène dansant avec son dauphin. Ce jeu est une véritable perle graphique et d'animation. Et lorsque l'on remonte respirer à la surface, comment ne pas s'émerveiller sur la qualité de la texture de l'eau.

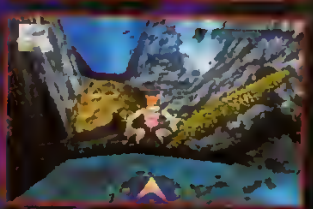
La qualité des textures de l'eau est presque au niveau de celle de Wave Race.

Première plongée

Le périmètre d'action de l'héroïne est restreint, ainsi fait-on rapidement par tomber sur un plongeur bloqué par un éboulement de rochers. Ah, ça se complique sac seule, Maya ne peut rien faire. Un rapide tour dans les options permet de découvrir un menu de quatre icônes permettant de communiquer avec le dauphin. Après quelques tâtonnements, on en saisit le sens. La première icône met le dauphin en

La faune et les gardiens





Le côté « galère » : les dialogues (en japonais) avec les employés de la plate-forme.

Allez comprendre pourquoi ? La combinaison jaune confère à Maya une autonomie d'air supplémentaire, mais toujours en apnée.

Le simple fait de se balader dans ces décors est prenant.

B.L.U.E. s'inspire sans complexe de l'environnement de Tomb Raider. Les textures de ces décors sont éloquentes.

alerte, ainsi peut-il vous avertir dès que vous êtes à proximité de quelque chose d'insolite (comme ce plongeur bloqué par des rochers, par exemple). La quatrième icône permet au dauphin de faire diversion (distraire le plongeur quelques instants est une idée, mais après réflexion, il y a sûrement mieux à faire). La deuxième est une demande d'assistance au dauphin pour pousser un objet lourd (au hasard, un rocher immobilisant un plongeur...). La troisième, enfin, ordonne au dauphin de rester sur place (le plongeur étant maintenant dégagé, cela n'a aucun intérêt dans le cas présent).

Action et aventure

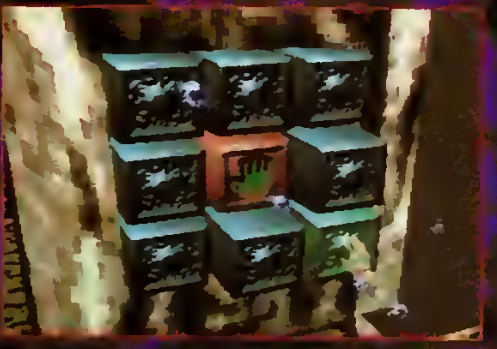
Après toutes ces émotions, il est peut-être temps de retourner sur la plate-forme et de faire connaissance avec l'ensemble du personnel. C'est le côté un peu « galère » d'un jeu en japonais qui propose une véritable intrigue ; dans le cas présent, elle tourne autour de ruines englouties, découvertes récemment.

Un joli ballet aquatique

Le fameux plongeur coincé par un éboulement.

Entre deux plongées, la plate-forme va donc être le théâtre d'une enquête à huis clos. À ce stade, Maya doit aller nager du côté de ces ruines pour percer le secret d'un mécanisme (assez simple) qui en ouvre les portes. À l'intérieur, commence ensuite une phase d'exploration basée essentiellement sur des histoires de leviers, d'engrenages et de mécaniques en tout genre. L'exploration de grottes, de ruines ou d'épaves se complique en raison de l'impossibilité de remonter respirer à la surface. Il convient donc de localiser les poches d'air (et accessoirement de sauvegarder) afin de mener la visite à partir de ce « camp de base ».

Compilation d'énigmes



B.L.U.E.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
HUDSON SOFT

textes
JAPONAIS

genre
TOMB RAIDER SOUS-MARIN

Les graphismes et l'animation.
Les textures de l'eau.
L'intérêt

Les textes en japonais.
Le paddle analogique non géré.

Les scènes cinématiques somptueuses illustrent l'initiation de Maya.

En fait Maya s'embarque dans un véritable voyage initiatique au cœur des origines de la création. Il n'y a pas à dire, on ne s'ennuie pas. Malheureusement, les textes japonais demeurent un obstacle pour apprécier les qualités de ce jeu à leur juste valeur. Nous en sommes donc réduits à attendre une version américaine... à défaut de française.

Wolfen.

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (200 pages N & B, 8 pages couleur)

Chirality
vol.1 et 2 (160 pages N & B)
(Collection Manga Player Senpai)

3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4 et 5 (256 pages N & B)

Rampou
vol. 1, 2 et 3
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)

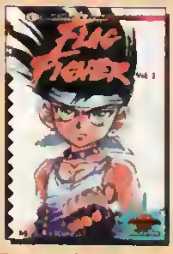
WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)

Ryu Seïki,
vol. 1, 2 et 3 (194 pages N & B)

Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4 (222 pages N & B)

Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5 (184 pages N & B)

Belle Starr
(192 pages N & B)



Flag fighter
vol.1 (200 pages N & B)

Possession Tracer
(176 pages N & B)

BT'X
vol.1 (180 pages N & B)

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

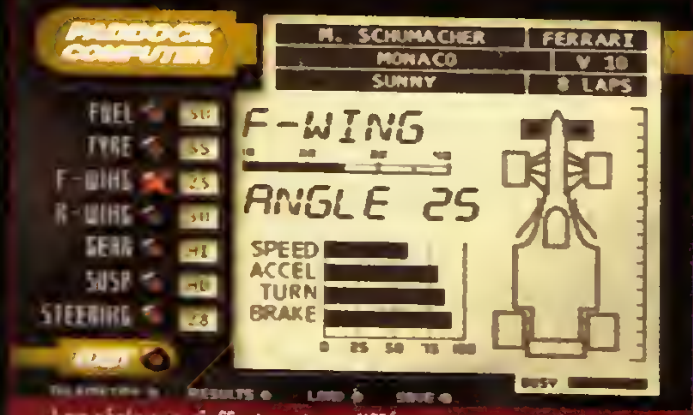
42 F
3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F

F1 World Grand Prix

Nintendo 64

Jusqu'à présent, le meilleur jeu de Formule 1 squatte sur PlayStation. Il s'agit de Formula One 97 qui, à juste titre, peut revendiquer cette flatteuse appellation. Du côté de la Nintendo 64, Human a bien tenté de sortir son F1 Pole Position (le meilleur du genre sur 16 bits), mais il s'est magistralement planté ! F1 World Grand Prix, quant à lui, arrive avec un peu de retard... Mais ça valait le coup d'attendre, car les fans du genre vont être comblés.

Les graphismes sont chatoyants, pas trop flous, et les replays n'ont rien à envier à ceux de Gran Turismo. Mais ce n'est qu'un détail, tant le jeu est riche dans tous les domaines. À commencer par la jouabilité, radicalement différente suivant le niveau de difficulté sélectionné. En Rookie, c'est de la rigolade ; en Professionnel, les assistances ont disparu ; et en Champion, la monoplace est très délicate et sensible à piloter. Même en niveau professionnel, le pilotage s'apparente plus à F1 GP sur PC qu'à Formula One. Et il est bien plus réaliste que ce dernier, puisqu'il ne s'agit plus de freiner dans le virage, mais avant, pour mieux tourner. De plus, il faut également doser l'accélération, afin de ne pas sortir des courbes en sous-régime. Bref, c'est un régal pour les puristes qui pourront, par ailleurs, paramétrer le jeu à leur convenance : activer ou non les drapeaux, les dégâts, la durée des Grand Prix, etc. Mais aussi jouer avec un volant, pour une fois très jouable, ou à défaut un kit vibration.



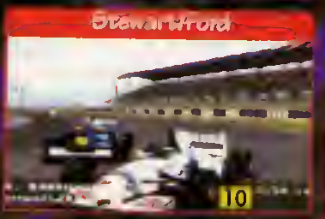
Les réglages s'effectuent en différents points, qui influent sur le comportement de la monoplace.

À fond ! À fond !

Quatre modes de jeu sont disponibles, si l'on excepte le jeu à deux. Vous avez le choix entre le mode Exhibition, le

Les forces en présence

Voici les monoplaces des onze écuries qui constituent le plateau de la saison 1997 de Formule 1.



Grand Prix, qui correspond au championnat, le Time Trial, et enfin le mode Challenge. Ce dernier, sorte de mode scénario, est très intéressant, puisqu'il vous propose le revivre des situations réelles de la saison 97, classées en trois thèmes : 1/ L'attaque, où il s'agit de parvenir à doubler un ou plusieurs adversaires ; 2/ La défense, où vous devez conserver une place ; 3/ Et

Le jeu à deux est possible via un écran splitté horizontal ou vertical, au choix. Les décors sont plus dépouillés, mais ça rame moins qu'en mode Un joueur.

La vue du cockpit procure des sensations fortes, et la moindre bosse sur le circuit est ressentie durement par un saut d'écran. À Interlagos, très bosselé, c'est l'horreur !

La catastrophe !

Voici trois des scénarios de la saison 97, qui illustrent assez bien la catégorie « trouble » du mode Challenge. Au total, une vingtaine de challenges vous attendent !

Peu avant la fin du 39 tour du Grand Prix d'Allemagne, Giancarlo Fisichella alors deuxième, perd subitement sa roue arrière gauche (voir photo). Le but est de rejoindre le stand tant bien que mal afin de réparer, en perdant le moins de places possible.

Damon Hill, le champion du monde 96, est en mesure de gagner le Grand Prix de Hongrie avec sa modeste Arrows. Alors qu'il cavale en tête avec plus de trente secondes d'avance, sa boîte de vitesses reste bloquée en seconde ! À vous d'effectuer le dernier tour en perdant le moins de places, et pourquoi pas en gagnant. Attention à ne pas rester toujours à fond, où vous endommagerez le moteur, et ne verrez jamais le drapeau à damier.

Au départ du Grand Prix de Monaco, l'équipe Williams est la seule à miser sur une accalmie de la météo pluvieuse. Hélas, la pluie redouble de violence, et Frentzen, en slicks, aura bien du mal à conserver l'avantage que lui confère sa pole position... Vous l'avez compris, votre but est de perdre le moins de places sur les trois premiers tours. C'est l'enfer, surtout avec le rumble-pack.

Les vues

Le jeu propose cinq vues différentes. Une intérieure, classique, qui vous place au ras de l'asphalte, et où vous n'apercevez rien de la monoplace. Une vue du cockpit (lire l'encadré Caméra embarquée), qui correspond à la vue des pilotes. Celle-ci procure de bonnes sensations, mais exige une bonne connaissance du tracé. Une vue intermédiaire, où la caméra est fixée sur la prise d'air au-dessus du casque du pilote. Et enfin, deux vues extérieures plus ou moins éloignées (la plus proche fluctue la photo du ras). Notez qu'en vue extérieure un zoom avant s'opère lorsque la voiture roule lentement. Bref, un large panel est proposé.

enfin le « trouble », où vous devez faire face à des situations imprévisibles comme un changement de météo ou des pannes mécaniques.

En mode Grand Prix, rien n'a été oublié, puisque vous disputez les essais libres du vendredi et du samedi matin, les qualifications et enfin le warm-up, avant le départ du Grand Prix. Bref, chaque week-end est chargé. Pour être tout à fait complet, il manque seulement le tour de formation, c'est dire !

Les réglages sont également très riches et influent véritablement sur le pilotage. Enfin, petit détail qui a eu importance, tous les noms des pilotes (Villeneuve excepté), et tous les sponsors sont présents. Et même sur le gâteau, la pole intégrale sauvegarde tous les temps, 4 championnats, 4 challenges, les réglages et les changements de nom des pilotes.

En un mot, ce jeu est « bon » ! Je n'aurais que trois petites remarques à lui faire (il en faut) : l'animation aurait pu être plus rapide, le championnat n'est pas dispo à deux, et les qualifs n'évoluent pas en temps réel. À part ça, vous pouvez l'acheter les yeux fermés, car c'est tout bon. Inutile de dire que la version européenne imminente est très attendue.

Schumichon

F1 World Grand Prix

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	FORMULE 1

+ Graphismes cleans. Réalisme impressionnant. Grande richesse globale. Les sensations.

− La vitesse de l'animation. Pas de championnat à deux.

Caméra embarquée

Voici deux célèbres virages, décomposés en quatre images, qui, à en croire les pilotes, procurent de bonnes sensations. Sainte-Dévote, le premier droite de Monaco, et surtout la montée de l'Eau Rouge sur le circuit de Spa-Francorchamps. Un enchaînement gauche-droite-gauche qui se prend à près de 300 km/h ! À bord de la Ferrari de Schumi, on s'y croirait...

L'Eau Rouge à Spa-Francorchamps.

Sainte-Dévote à Monaco.

SOLUCES · GUIDES · ASTUCES

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Les Chevaliers de Baphomet
Little Big Adventure I et II
Resident Evil I et II
Tomb Raider I et II
Heart of Darkness
Colin McRae Rally
Alien Odyssey
GoldenEye 007
StarCraft
Alundra
Atlantis
Tekken III
Yoshi's Story
Gran Turismo
Final Fantasy VII

DEVIENS CHAMPION DU MONDE
SUR PLAYSTATION, NINTENDO 64 ET PC

36.15 PLAYER ONE

OU PAR TELEPHONE POUR LES CONSOLES 08 36 68 77 33

The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

M.S.E. 2.25 F/min · PlayStation est une marque déposée par Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 est une marque déposée par Nintendo Inc.

Justice Gakuen

PlayStation

Connu en Europe sous le nom de « Rival Schools - United by Fate », Justice Gakuen est avant tout une bonne d'arcade plutôt grand public, avec des combattants standardisés selon les canons Capcom (boule de feu et Dragon Punch),

Les mini-jeux sont très attrayants.

mais le tout mis à la sauce « ado lycéen ». Le mélange a plutôt bien pris, et nombreux sont les joueurs qui ont passé de très bons moments en compagnie de ces jeunes fighters. Le système est plutôt léger : quatre boutons qui servent à frapper, dégager bien sûr, mais aussi à esquiver ou se redresser en « ukems ». Très rigolo à jouer grâce au nombre des personnages (que l'on sélectionne par équipe de deux) et aux attaques combinées inoubliables, il manquait toutefois de profondeur en arcade. Pour cette version Play, Capcom devance les besoins des fans. Si le premier CD ne contient « que » la conversion de l'arcade (y compris les persos cachés et deux héros inédits), le second offre un petit plus : une possibilité d'options, une sauvegarde automatique, etc. Et avec la possibilité de jouer à des mini-jeux, la présence d'un mode Tournoi, et l'intéressante option de créer un combattant à travers sa première année de lycée (lire l'encadré Votre héros prend vie), ce CD apporte l'étincelle qui manquait à Justice Gakuen, pour être classé parmi les bon jeux.

Reyda.

Même si les graphismes ne sont pas terribles dans l'ensemble, le jeu est tout de même très agréable, en mouvement.

Les super coups sont très douloureux et peuvent tous être placés en contre, favorisant ainsi les retournements de situation.

Vingt persos sont disponibles de suite. Les silhouettes autour du perso « original » se recrutent durant le mode School.

Votre héros prend vie !

Sur le second CD se trouve, en plus de la version remaniée de l'arcade, un soft d'aventure graphique et textuel qui vous permet d'incarner un lycéen (qui entre au lycée Justice). Le but du jeu est de créer un personnage rien qu'à vous, que vous sauverez sur Memory Card — cela ne se fera pas en quelques minutes, au contraire de GASP (testé dans ce même numéro). Vous devrez, tout au long de l'année scolaire, entretenir des relations avec les autres élèves qui vous feront découvrir de nouveaux coups. Vous devrez vous inscrire à un club de foot, de volley, à un cours de peinture... qui modifiera vos statistiques sur un rythme hebdomadaire. Enfin, vous devrez vous plier à un entraînement rigoureux du professeur d'éducation physique, le terrible Hayato. Il vous enseignera tout ce qu'il y a à savoir et contribuera à augmenter vos caractéristiques lors de séances bien plus efficaces que vos habituels abdos, pompes, et jogging. L'année scolaire achevée, vous choisissez une attaque « Two Platoon » et votre perso devient disponible dans tous les modes de jeu ! Vous pouvez également combiner deux personnages de votre cru pour affronter ceux de la machine : une option excitante qui relance sans contexte l'intérêt du soft. Seulement, cette option risque fort d'être absente de la version européenne : on peut parier que ce second CD sera « euxré », puisque le premier contient déjà la conversion de l'arcade. Lançons un appel à l'éditeur pour qu'il traduise intégralement le jeu, il en vaut la chandelle.

Justice Gakuen

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
CAPCOM

textes
JAPONAIS, HÉLAS

genre
COMBAT ET AUTRES...

Un second CD fabuleux.

Les artworks pendant les chargements.

Manque de « technicité ».

Graphismes pas terribles.

Des attaques extravagantes

Les attaques qu'on effectue à deux, les « Two Platoon », sont les plus marrantes et les plus originales, jamais vues dans un jeu de combat. Je vous laisse juger avec celle-ci.

Dracula X

Saturn

Sorti sur PlayStation en Europe sous le titre « Castlevania - Symphony of the night », le dernier titre de la série phare de Konami a connu un grand succès. Malheureusement pour eux, les possesseurs de Saturn ne le verront jamais en version officielle, en France. Seule solution, donc, pour découvrir ce fabuleux opus : se tourner vers l'import !

Dans Dracula X, vous incarnez le fils de Dracula lui-même, Alucard, qui part en croisade pour détruire son maléfique géniteur. Vous débutez votre aventure dans un état de santé pitoyable (et pour cause, vous venez de vous réveiller !). Mais les premiers monstres vaincus vous rapportent de l'expérience, augmentant ainsi votre niveau, et des armes ou armures qui viendront compléter votre arsenal. Concrètement, Dracula X est un jeu de plate-forme et d'action avec un zeste de RPG, proche du classique Metroïd, où vous récupérez régulièrement des pouvoirs pour explorer les zones jusque-là inaccessibles. Doté d'une jouabilité agréable et d'une durée de vie plutôt longue (il y a tant d'objets à collecter et de passages secrets à trouver !), il mérite largement sa place dans votre ludothèque, parmi les (dernier) bons jeux Saturn. Toutefois sachez que sa réalisation est honnête, sans plus. Nous sommes loin de Princess Crown, mais le concept même du jeu rattrape ce défaut sans problème.

Reyda

Voici un des niveaux exclusifs de la version Saturn !

Alucard est un personnage attachant, dont les pouvoirs vont en grandissant. Vivement un Dracula X 2 !

Maria Renard, l'exorciste

Autant l'avouer sans détour, Maria m'a un peu déçu, même si elle n'a qu'un seul défaut : la lenteur de ses coups de pieds. Autrement, elle est parée de tous les atouts : triple saut, uppercut « à la Richter », coup de latte sauté, et tirs d'énergie presque à volonté lui permettent de franchir tous les obstacles et de vaincre les monstres sans risque. Le plus fort, c'est sa possibilité d'invoquer des créatures mythiques pour des attaques surpuissantes : cône de flammes, dragon de tonerre... Les boss meurent en une seconde, et le challenge n'est pas au rendez-vous. Vous l'aurez compris, les puristes la trouveront sans intérêt, mais les novices diront merci. Après tout, Dracula X n'est pas le jeu le plus facile du genre.

Richter, chasseur de vampires

Dans la version PlayStation, Richter Belmont, ancien héros de Dracula X sur Nec, était un adversaire avant de devenir un personnage supplémentaire. Sur Saturn, on peut jouer avec, dès le début, dans une nouvelle tenue (garder la croix enfoncée, direction Haut quand vous choisissez Richter). Finir le jeu avec lui est un peu plus facile car son fouet « tournoyant » est un atout pour annuler les projectiles. À signaler, la séquence d'intro où il s'introduit dans le château après une chevauchée infernale...

Le papy de la bibliothèque aime le business : rendez-lui vos bijoux.

Maria (à droite) est un personnage disponible uniquement sur Saturn !

Certains boss ont fait l'objet de soins particuliers par rapport à la version PlayStation.

La transformation en loup est désormais la moins utile du jeu. Snif !

Dracula X

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS MODERNE
genre	ACTION/PLATE-FORME

+ Les musiques, toujours grandioses.

– Les graphismes, passables comme d'habitude.

Overblood 2

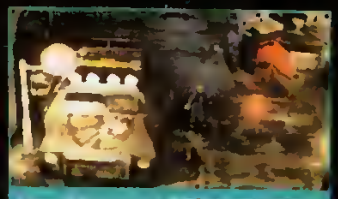
PlayStation

Le premier volet d'Overblood reposait sur le concept de personnages 3D évoluant dans un environnement 2D. Cette technique, inaugurée dans Alone In The Dark et, désormais, utilisée par SquareSoft dans Parasite Eve ou sa saga Final Fantasy, semble préfigurer les jeux de demain... sur 32 bits tout du moins. Dans Overblood 2, le début est franchement déconcertant. On contrôle un personnage dans un environnement 3D calculé en temps réel, qui rappelle plutôt un Tomb Raider-like. Et dans cet accordée de style, les développeurs ont obtenu un résultat plutôt médiocre. Les personnages sont grossièrement modélisés et les textures manquent singulièrement de finesse. Après cette intro jouable, on constate avec soulagement que le concept original a été conservé. On découvre alors des décors en 2D de toute beauté et le début d'une enquête complexe à démêler, reposant sur de nombreux dialogues, l'intrigue, malheureusement, apparaît difficilement accessible aux Occidentaux. Dans l'ensemble, ce second volet m'inspire beaucoup moins que le précédent. Mais je suis sûr qu'une fois le scénario compris, l'aventure doit supplanter les lacunes techniques de la réalisation.

Wolfen

L'action alterne entre les phases de jeu à la Resident Evil et les phases 100 % 3D.

Les combats se déroulent dans un environnement 3D.



Les décors en 2D sont nettement plus convaincants.

Overblood 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	RIVERHILLSOFT
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Les décors en 2D. L'environnement sonore.

Certaines phases en 3D. Cinématique de médiocre qualité.

Le robot à gauche du perso rappelle le compagnon d'aventure du héros dans le premier volet.

Ce gros plan met en évidence la qualité médiocre des textures et de la modélisation des personnages.

La cinématique

Le jeu propose de très nombreuses séquences cinématiques, voire même un peu trop. Pour les stocker, les développeurs ont dû avoir recourt à la compression vidéo, ce qui nuit singulièrement à la qualité de l'image.

VIBREZ

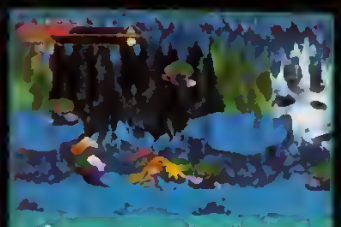
Toutes les musiques,
la glisse, le cinéma
et Internet.
Vos passions sont sur MCM !

INFORMATIONS ET ABONNEMENT
SUR LE 3615 MCM (2,23 F LA MINUTE)

Silouhette Mirage

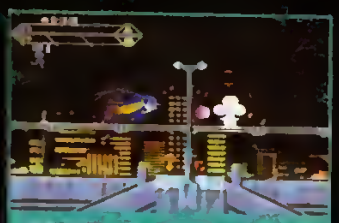
PlayStation

Présenté pour la première fois dans le n° 60 de Player One dans sa version Saturn, Silouhette Mirage « version PlayStation » arrive aujourd'hui dans une adaptation que l'on peut qualifier de classique. Graphiquement, il y a peu de différences et l'animation semble un chouia plus rapide. Côté réalisation, c'est donc du kif-kif. Le but du jeu est lui aussi identique. Il s'agit d'un jeu de tir légèrement mâtiné de plate-forme (voire d'un soupçon de Sonic dans quelques niveaux spread où l'on grimpe sur les murs).



Attrapez les citrouilles et faites-leur une grosse tête !

En fait, la particularité de Silouhette Mirage vient de son concept. Dans ce jeu, on rencontre des ennemis « bleus » et des ennemis « rouges » (tête bleue, jupe rouge, etc.). Vous-même, vous êtes bleu lorsque vous vous dirigez vers la droite, et devenez rouge lorsque vous vous déplacez vers la gauche. Détail important, il est impossible d'exploser un ennemi de la même couleur que vous. Les boss joueront donc avec vous en permanence, essayant de se placer du côté où vous êtes le plus fort (pour eux).



Côté bleu, vous explosez les monstres rouges, et côté rouge, les monstres bleus !

Et alors, c'est marrant ?

L'action est soutenue, l'ambiance très nippone et les situations parodient des films célèbres ou encore des situations prises dans d'autres jeux vidéo. Une idée sympathique et plutôt bien exploitée. Ça ne sera pas la crise de fou rire, mais les clins d'œil sont souvent bien vus. Silouhette Mirage n'a qu'un défaut : son classicisme évalé qui risque de rebuter plus d'un joueur habitué à la 3D mappée temps réel « ultra-polygonal ». À essayer tout de même !

Leflou

Silouhette Mirage	
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TREASURE
textes	JAPONAIS
genre	TIR

Un des rares jeux humoristiques. Et en plus c'est un bon jeu d'arcade !

S'adresse aux férus de jeux ultra-classiques.

Attaque surprise des filettes à motos. Damnée, vous êtes cernés !

Je n'ai encore jamais rencontré une fille comme ça !

commandez les anciens numéros

64 Player

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.

64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64

64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce ex sive Yoshi's Story + le guid complet Lylat Wars + tout l'actualité Nintendo 64

Generation PlayStation

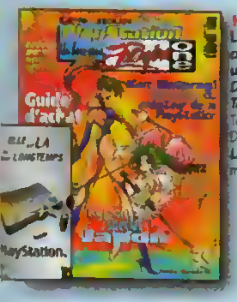
Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation

Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + la CD GTA + les Tribal Tatoos

Player Station
Les plans et soluces sur PlayStation

PlayerStation 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation
Exclusif la démo jouable Gran Turismo

Player Station
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Hear Darkness et Lucky Luke + toute tualité PlayStation
Cadeaux la BD Lucky Luke Stick'n Play Tekken 3.



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers Spécial Japon
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine consoles et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 tentés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits catégories aventure, stratégie simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or

Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine les plus grands hit de l'année sur consoles et su
La K7 vidéo l'intégrale des é sions les Player d'Or diffus sur MCM

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - anciens n° HSPO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 2

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi

MAGAZINES
PlayerStation 1
PlayerStation 2
64 Player 1 64 P. 2 64 P. 3
HS n° 6 HS n° 7 HS n° 8
HS n° 5
HS OR 97

Prix/exemplaire	Qté	Total
56 F (49 F + 7F)		
40 F (33 F + 7 F)		
37 F (30 F + 7 F)		
55 F (39 F + 16 F)		
51 F (35 F + 16 F)		
58 F (42 F +16 F)		

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Signature obligatoire
*des parents pour les mineu

Kagero

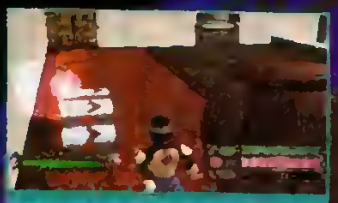
PlayStation

Tecmo est beaucoup plus connu pour ses jeux d'action (Dead Or Alive, Ninja Gaiden, Rygar) que pour ses jeux d'aventure. Il y a moins d'un an, cet éditeur japonais s'était pourtant essayé à ce genre avec Devil Deception. Un titre atypique qui proposait de protéger un château contre l'invasion de héros et autres paladins, le tout à coups de pièges plus vicieux les uns que les autres. Eh bien, Kagero est la suite de ce Devil. Cette fois, vous incarnez une jeune fille, enlevée dans sa tendre enfance, puis formée pour assurer la protection de ce satané manoir. Le principe est, bien entendu, le même... à quelques différences près.

Tout d'abord, le moteur 3D est beaucoup plus rapide et offre des textures et des graphismes nettement plus beaux. Ensuite, la vue utilisée n'est plus subjective, mais à la « Tomb Raider ». En ce qui concerne les pièges, ils sont classés en trois catégories : plafond (ils tombent), mur (ils pivotent) et plancher (pièges à sup, frénée). À chacune de ces catégories, est affecté un bouton du paddle qui permet d'enclencher le piège. Enfin, le plus important, il est maintenant possible d'enchaîner les pièges et de faire des combos pour gagner plus d'Arke (unité qui permet d'acquérir de nouveaux pièges). En revanche, fini les prisonniers et la possibilité d'agrandir son castel. Quant au scénario, il est en japonais. Bref, pour les fans du genre, l'arrivée d'une version US ou européenne, serait une véritable bénédiction.

Wonder

Il est possible de tomber dans ses propres pièges. Ici, un piège à gaz sur notre « héroïne ».



Exemple de combo : une fois pris dans le piège, le mur propulsera la victime au loin... ou un rocher lui tombera dessus !

Kagero

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TECMO
textes	JAPONAIS
genre	« RPIÉGÉ »

Un jeu tactique. Le côté vicieux.

Une 3D encore perfectible.

Le village où tout commence, en pleine fête foraine. Je ne dirai qu'une chose : désormais, méfiez-vous des clowns !

Avant chaque mission, des saynètes vous expliquent ce qu'il se passe.

Concours

Jouez et gagne

36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

ATTENTION AUX CHOCS !

TEKKEN
3

Le Grand Tournoi

PlayStation

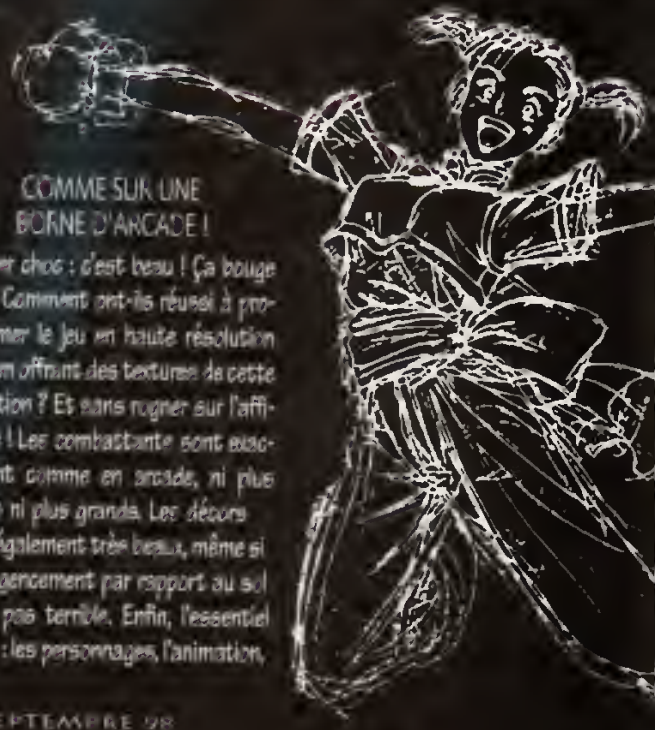
Le king est enfin arrivé ! Débarquant en France pour une tournée qui risque de durer plusieurs années, Jin et ses potes vont vous aider à passer la rentrée en douceur. Et peut-être ruiner tous vos vœux d'assiduité... À quand les jeux vidéo en option, au bac ?

Un nouveau tournoi de Tekken 3 est organisé par Heihachi Miishima, président de Miishima Industries, dans le but d'attirer une créature mystique qui aurait été libérée lors de fouilles archéologiques en Amérique du Sud. Des combattants de tous les pays, qui ont une revanche à prendre ou un parent à venger, se sont rassemblés pour gagner ce tournoi et, peut-être, affronter la bête à l'origine de leur rancune. C'est l'occasion pour le fils de Jun et Kazuya, Jin Kazama, de montrer à son grand-père qu'il est digne de la famille Miishima, s'il parvient à terrasser l'ogre qui a tué sa mère. Voilà pour le scénario qui, après tout, n'a pas grande importance. Passons dare-dare au jeu proprement dit.

Les projections multiples comportent désormais une grande part de risque : si l'adversaire s'en dégage, il inflige des dommages au chopeur.

COMME SUR UNE BORNE D'ARCADE !

Premier choc : c'est beau ! Ça bouge bien ! Comment ont-ils réussi à programmer le jeu en haute résolution tout en offrant des textures de cette définition ? Et sans rogner sur l'affichage ! Les combattants sont exactement comme en arcade, ni plus petits ni plus grands. Les décors sont également très beaux, même si leur agencement par rapport au sol n'est pas terrible. Enfin, l'essentiel est là : les personnages, l'animation, les bruitages ; on se croirait sur une borne arcade ! Mention spéciale pour les musiques, superbement remixées et jamais « gavantes ». Ce jeu, rien que par son aspect, est une bombe qui engagerait n'importe quel joueur sceptique à s'acheter Tekken 3 sur le champ. À n'en pas douter, ce jeu sera,



Hwoarang possède ce petit plus (peut-être son look) qui fait que sa présence à l'écran est toujours un plaisir.

Une coupe imparables représentant la plus grosse menace du jeu puisqu'elle vous touchent même si vous effectuez une esquive.

Eryan possède différents coups de poing très puissants, qui exploitent le déplacement latéral.

dès cet hiver, un classique PlayStation. Et si vous ne l'achetez pas, il passera certainement entre vos mains si vous avez des copains joueurs ; vous n'échapperez pas à la « Tekkenmania ». Alors autant apprendre à jouer tout de suite. Mis à part le bond technologique, qui fera passer votre Play' pour une borne d'arcade, Tekken 3 n'est pas si différent de ses prédécesseurs. Chacun des quatres boutons est affecté à un des quatre membres du corps de votre combattant (par exemple Triangle = poing droit), et les combos se font en pianotant d'un bouton à l'autre pour faire suivre vos coups. Le timing et l'exécution de la plupart des enchaînements n'ont d'ailleurs pas varié d'un iota depuis le second volet. Mais n'allez pas croire que ce système, qui a fait ses preuves, n'apporte aucune nouveauté. Quelques innovations sont venues se greffer sur ce « tronc commun Tekken ». Par exemple, lorsqu'on est projeté à terre, il est possible de rouler sur le côté pour absorber une partie des dégâts qui nous sont destinés. Toujours au sol, les possibilités offensives ont été revues à la hausse : vous avez plusieurs façons de porter un coup tout en vous relevant. L'ennui, c'est que votre adversaire ne va pas vous laisser faire ! Et on devient plus vulnérable que jamais à terre. Beaucoup de nouveaux joueurs seront très frustrés par le jeu car dès qu'ils mordront la poussière, ils se feront « cartonner » au sol sans aucun espoir de revoir un jour la station debout. Il est vrai que sur ce plan Tekken 3 est un peu sauvage. Bien plus que les enchaînements en l'air, qui après tout ne sont pas si terribles (quoique... Heihachi et Law ont quelque chose de traumatisant), ce sont les attaques au sol répétées qui gâchent un peu le plaisir. D'abord, on se demande pourquoi les programmeurs ont rendu le fait de se relever si difficile, et puis on finit par se rendre compte que les différentes façons de se remettre sur pieds possèdent des propriétés de grades insoupçonnées. Et après quelques séances de torture, tout va

Système éprouvé et sang neuf

Contrairement à la série des Street Fighter, où les personnages restent identiques pendant que le système de jeu évolue, les héros de Tekken vont et viennent au gré du temps, tandis que les modifications apportées au jeu n'altèrent que très peu sa jouabilité. Les bases sont identiques, les combinaisons de boutons n'ont absolument pas changé. Vous vous souvenez de Tekken 2, où Kazuya ex-héros de la série devenait le boss final et Heihachi, inversement, prenait sa place dans le cœur des joueurs ? Eh bien, le chamboulement est cette fois beaucoup plus important puisque sur les 23 personnages de Tekken 2, seuls Heihachi, Nina, Anna, Yoshimitsu, Paul et Lei sont toujours dans la course. Bien sûr, certains des nouveaux personnages reprennent largement les styles de précédents, mais ils proposent leur propre attitude et façon de combattre. Ils peuvent toutefois être joués d'emblée par les habitués de Tekken 2. Ces « héritiers » proposent des sensations vraiment différentes, même si leur façon de jouer n'est pas à réinventer : Jin, Julia, le nouveau King, Forest, Howarang, Kuma et Gun Jack font partie de ceux-là. Par exemple, pour Howarang et King, outre une palette de coups complètement changée, des possibilités nouvelles (contre, coups de pied et projection au sol pour l'un, posture Flamingo pour l'autre) rendent leur jeu plus subtil tout en renforçant leur spécialité naturelle, ce qui les rend moins versatiles que leurs aïeux.

Au final, seuls Ling Xiao-Yu, Eddy Gordo et Bryan Fury apparaissent comme des personnages vraiment inédits, aux côtés de Gon et du Dr Bosconovitch ! Le jeu offre donc 21 personnages qui ne demandent qu'à être essayés, que vous soyez un petit nouveau ou un vétéran dans le microcosme de Tekken.

Dans cette position, Xiao Yu est bien protégée : les trois quarts des coups ne l'atteignent pas.

Eddy face à son clone caché, Tiger Jackson. Il se dévoile dès qui vous obtenez 16 fins différentes.

Le Phenix Brusher fait partie de ces coups à « haute priorité » qui ont le don d'énerver.

La façon de se relever est très importante et on ne veut pas se retrouver au sol avec eux.

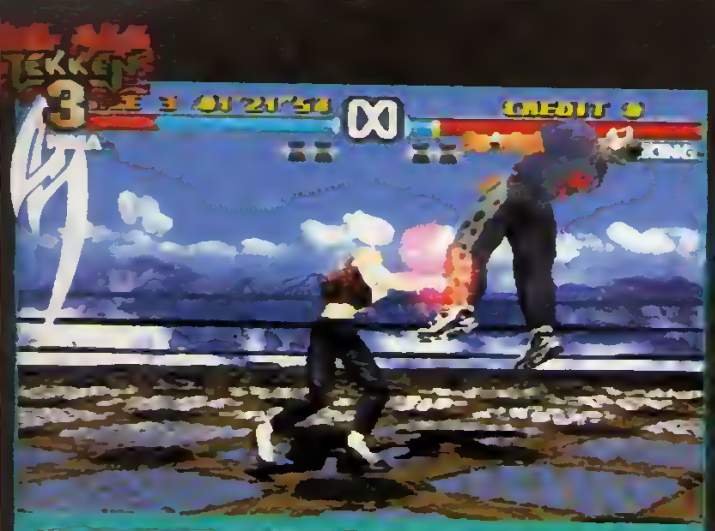
Les effets de lumière lors de certains impacts, s'ils sont certes impressionnants, camouflent en réalité quelques problèmes de collision.

mieux. On évite la moitié des coups au sol avec un peu de jugement.

« SURCONTRE, CONTRE DU PAUVRE »...

Pour les combos aériennes, pas de panique. Les coups que vous pouvez recevoir, lorsque vos pieds ont quitté le sol, sont minorés et infligent, dans le pire des cas, la moitié des dommages habituels. Les contres, que certains jugent trop puissants (alors que seule une poignée d'élus y a accès), sont ces fameux petits mouvements que vous faites (arrière + chope) au moment où l'autre vous attaque, afin de bloquer son coup et de renvoyer son attaque sous forme de projection. Il est désormais possible de les « surcontrer » à l'aide d'une manipulation difficile, qui, hélas, n'engendre pas de représailles à la mesure de sa complexité. Mais

Heihachi a encore de beaux restes. C'est le perso qui possède le plus d'uppercuts.



L'adversaire qui a quitté le sol a toutes les chances d'atterrir après avoir subi un petit massage aérien.

enfin, le système existe, c'est déjà ça. Certains personnages disposent de « contres du pauvre », c'est-à-dire qu'ils doivent se contenter de freiner l'attaque adverse afin de reprendre le dessus. Seule les pros en tireront parti. À l'inverse, et cela fera plaisir aux débutants, les projections peuvent être évitées en pressant un seul bouton ; cela les rend donc parfois inutilisables lors d'assauts où votre adversaire vous mitraille de coups. Non seulement, le joueur novice se dégagera de la chope par hasard, mais, en plus, comme cela

Les modes de jeu supplémentaires

Tout comme ses prédécesseurs, Tekken 3 n'est pas qu'une simple conversion de l'arcade ; de nouvelles possibilités de jeu ont été ajoutées à la version « de salon », pour notre plus grand bonheur. Je ne m'étendrais pas sur les modes Arcade et Versus dont les noms parlent d'eux-mêmes. Abordons plutôt le mode Practice qui permet de s'exercer avec le personnage de son choix et de découvrir ainsi ses enchaînements, coups cachés et les propriétés de certains mouvements. Ça n'a l'air de rien, mais c'est le meilleur moyen de progresser rapidement.
Un peu plus raffiné que le simple Versus, le mode Team Battle permet de constituer des équipes de 1 à 8 personnages, qui s'affrontent ensuite jusqu'à la défaite totale de l'une d'entre elles. Le principe de ce mode veut que le vainqueur de chaque duel reste en lice pour affronter le personnage suivant. De belles batailles en perspective pour un mode de jeu qui gagne à être connu.
Les modes Survival et Time Attack sont, eux, vieux comme le monde ; le premier vous propose de descendre le maximum d'adversaires avec la même barre d'énergie, et le second de finir vainqueur du tournoi Tekken en un laps de temps très court. Le Survival est un exercice très intéressant, qui vous oblige à réfléchir vite pour encaisser le moins d'attaques possibles ; d'autant plus que votre jauge ne se restaure que très légèrement entre chaque adversaire.
Les bonnes surprises viennent de deux modes de jeu complètement inédits : le Tekken Force, sorte de beat'em all, où vous affrontez seul et à mains nues (enfin pas tout à fait dans le cas de Yoshimitsu) la milice privée de Heihachi. En finissant quatre fois le jeu, vous accédez à un stage secret où vous affrontez un perso caché, le Dr Bosconovitch, afin de l'ajouter aux combattants disponibles. Le Tekken Ball, lui, n'apparaît qu'après avoir fini le jeu avec dix personnages différents. Il vous permet de disputer des matchs de beach volley un peu particuliers... Le but est de faire en sorte que la balle aille toucher le sol dans le camp adverse, ou, mieux, de frapper la balle le plus fort possible afin qu'elle heurte de plein fouet votre adversaire. Le résultat dans les deux cas est une perte de points de vie plus ou moins sévère. Vous ne pouvez pas blesser directement votre adversaire ; en revanche, le mettre à terre est une bonne façon de le neutraliser le temps que la

PRACTICE

fait sauter votre garde un instant, vous en serez quitte pour une bonne raclée. Enfin, et on ne peut passer sous silence cette innovation, les personnages peuvent désormais faire des déplacements latéraux pour esquiver les assauts rectilignes, et répliquer sous un angle où l'ennemi est sans défense. La plupart des personnages peuvent d'ailleurs effectuer des coups puissants pendant cette esquive, la rendant encore plus utile. C'est un des points de Tekken 3 que tout le monde apprécie, car il rend les duels dix fois plus intéressants. Les stratégies ne peuvent ainsi que s'étoffer avec ce genre de nouveauté.

Il y a d'autres innovations, mineures, comme la concentration de

Yoshimitsu manie l'épée d'une manière insolite. Dommage que les dégâts ne soient pas plus conséquents.

TEKKEN BALL

balle tombe dans son camp. Par ailleurs, certains coups hors-jeu ne peuvent être effectués sur la balle. Ce mode est bien plus amusant qu'il n'y paraît, car, en outre, il vous permet de récupérer un deuxième personnage caché, Gon le petit dinosaure, sorti tout droit du manga de Masashi Tanaka.

Le dernier mode, intéressant, ne vous demandera pas trop d'efforts. Il s'agit du Theater qui vous invite à revoir, à loisir, les séquences de fin que vous avez déjà obtenues. De plus, si vous possédez les précédents Tekken, il vous permet également de visionner toutes les cinématiques de Tekken 1 et 2 en changeant de CD. Mais pour obtenir ce petit bonheur, il vous faudra terminer le jeu avec chacun des dix personnages initiaux, puis, éventuellement, finir avec tous les personnages pour étendre ce mode aux musiques du jeu.

TEKKEN FORCE

l'énergie (presser les quatre boutons) qui permet d'augmenter la puissance d'un de vous coups ; mais on n'a pas tellement le loisir de l'utiliser en combat. Globalement, on peut, au regard de toutes ces possibilités différentes, dire que Tekken 3 est complexe, ce qui est vrai. Il requiert de l'entraînement, et même beaucoup d'entraînement pour être vraiment bien pris en main. Il offre en quelque sorte deux niveaux de jeu : un pour les débutants, l'autre pour les professionnels de la baston, qui, toutefois, seront un peu déçus par le manque de précision de certains coups, clairement visible lors des replays. Il suffit de s'en souvenir et

Heihachi possède un coup très drôle qui donne lieu à un duel de coups de boule homérique.

Tekken 3 : le concours

Harley Davidson 1340 Custom Softail « Tekken 3 »

Sony nous refait le coup du concours Gran Turismo ! Après une Viper, Sony France met en jeu une... Harley Davidson ! Les règles du concours sont simples. En mode Survival, sélectionnez le perso de votre choix et battez le plus grand nombre d'adversaires possibles à la suite. Une fois satisfait de votre résultat, enregistrez votre score sur memory card et envoyez-la avant le 31 octobre 98, accompagnée de la preuve d'achat de votre Tekken 3 (une photocopie de votre ticket de caisse) et de vos coordonnées (nom, prénom, adresse et téléphone). L'adresse est la suivante : Concours Tekken 3. SCE France. Service consommateur TSA 41 020. 92206, Montreuil-sur-Seine. Les 16 meilleurs résultats seront rassemblés au centre Namco de Marseille, fin novembre. Le vainqueur, en plus de remporter une somptueuse Harley, se mesurera, début décembre à Londres, aux autres champions européens. Et le gagnant de ce tournoi européen remportera... Surprise. Alors à vos paddles, astiquez les boutons et soyez le meilleur !

TEKKEN 3

Forest Law, dans sa tenue qui évoque furieusement un certain Bruce L., fait face à un ours déchaîné.

Les nouveaux costumes de Xiao Yo et Jin s'obtiennent en jouant 50 fois avec chacun des deux. On les sélectionne avec Start.

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	D

l'affaire est résolue, mais cela méritait d'être signalé.

Tekken 3 est à coup sûr un grand jeu, personne ne le niera. Sa complexité est un attrait supplémentaire pour les puristes, et sa facilité d'emploi (je tape sur les boutons et je gagne...) en fait un bon défoulé pour ceux qui pratiquent la baston en dilettante. Malgré ses légères défauts, on ne peut que se jeter sur le paddle. C'est d'ailleurs la réaction « universelle » de tous les gens qui voient Tekken pour la première fois. C'est plutôt bon signe, non ?

Reyda,

Lei possède des tas de nouvelles attaques qui s'expriment à travers des postures inspirées d'animaux.

King peut désormais saisir debout, accroupi, au sol, à domicile... bref, éloignez-vous le plus possible !

Anna et Gunjack ont plus de chance puisque, respectivement, 10 et 25 sélections suffisent à étoffer leur garde-robe.

en résumé

Le grand jeu de baston de cette fin d'année arrive et, malgré ses petites imperfections, rien, ni personne ne lui résistera !

GRAPHISME	Haute résolution, textures terribles et effets lumineux réussis. — 98%
ANIMATION	Fluide mais un peu moins rapide que dans la version japonaise. — 91%
SON	Musiques remixées d'enfer et nombreuses voix digitalisées. — 95%
JOUABILITÉ	Quelques approximations, sans réelle gravité. — 89%

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PlayerStation

Les plans et soluces sur PlayStation

SPECIAL TEKKEN

le guide de tous les coups + le film

inédit

En kiosque le 10 septembre

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Pocket Fighter
Bomberman World
Batman & Robin
Point Blank
Missions Tesla 06
SCARS 08
ISS Pro 98
Mr Domino
WWF Warzone
X-Men vs Street Fighter 11
Xenocracy
Viper
Super Pang Collection 22
Premier Manager 98 23

Nintendo 64

Banjo-Kazooie 88
ISS '98 110
Iggy's Reckin Ball 117
GASP 118
WWF Warzone 118
GT 64 120
Wetrix 121

Game Boy

V-Rally 120
World Cup 98 123

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

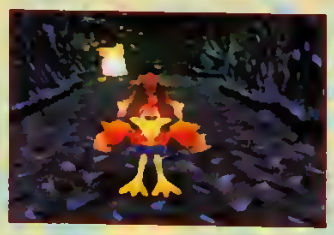
BANJO KAZOOIE

Stop ! Ne jetez pas votre Nintendo 64, un nouveau bijou vient de sortir : Banjo-Kazooie. Si Mario 64 vous a plu, vous vous régalerez sans doute avec le nouveau bébé de Rare. Amateurs de plate-forme à vos paddles !

Depuis Mario 64, rien en matière de plate-forme 3D ne nous a véritablement « retournés » sur la fameuse 64 bits de Nintendo. En fait, quel que soit le genre, peu de titres d'éditeurs tiers n'arrivent vraiment à la hauteur des jeux Nintendo et Rare, qui possèdent les seules équipes capables de développer convenablement (ils ont évidemment beaucoup plus de moyens !). On peut tout de même sortir du lot Turok d'Acclaim (le deuxième volet ne saurait tarder) et la série ISS de Konami, qui sont des titres « high quality ». Ce n'est pas un secret, le lancement de la N64 n'a pas été une réussite, sauf peut-être aux USA où la machine tient encore bien la route. Malgré tout, et même si aux States les sorties sont plus nombreuses, les bons jeux sont rares. Seuls les petits Anglais de chez Rare semblent relever le niveau pour chacune de leurs sorties, et ce n'est pas ce Banjo qui nous contredira.

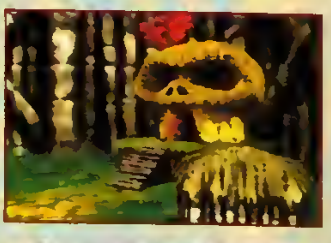
OVER THE TOP ?

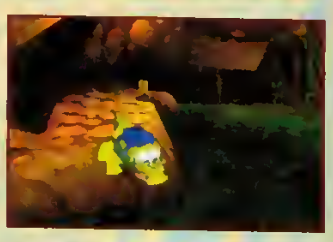
En jouant à Mario 64, on espérait tous que les jeux de plate-forme suivants seraient encore plus beaux et plus vastes. Opération réussie avec Banjo-Kazooie qu'il aura fallu, hélas,

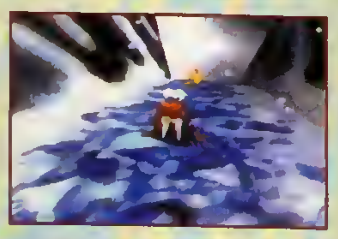


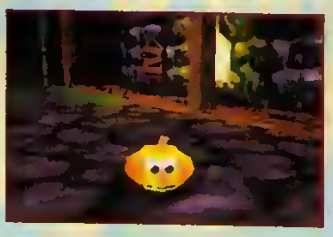
UNIS POUR LA VIE
Banjo (l'ours) et Kazooie (l'oiseau) sont complètement indissociables. Vous maniez alternativement l'un ou l'autre, à volonté. Ils possèdent chacun des atouts et des défauts bien particuliers.

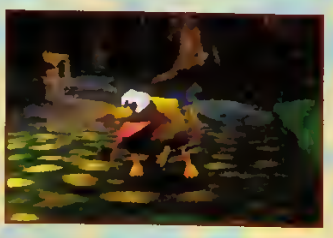
Les programmeurs ont intégré toutes sortes de gags, dont... cette machine à laver !











LA HUTTE DE MUMBO
Au cours de votre odyssée, vous ferez la connaissance de Mumbo, un magicien vaudou. En lui apportant quelques gris-gris, il vous transformera en cinq créatures différentes. Indispensable pour franchir de nombreux passages délicats !

La théorie de l'évolution

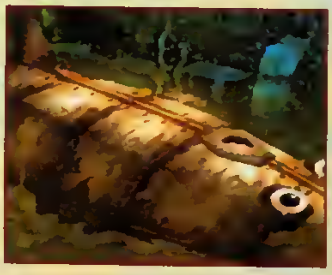
Nous avions passé des heures magiques en compagnie de Mario. Aujourd'hui, Banjo-Kazooie décuple notre plaisir, notamment grâce à ses graphismes somptueux et à la richesse de ses niveaux.

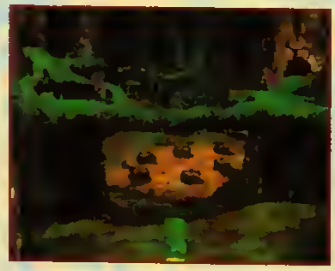
Mario 64

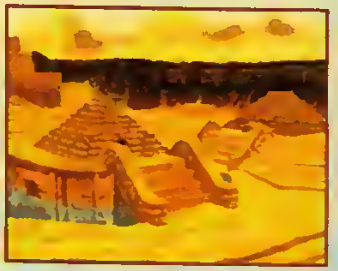
Banjo-Kazooie

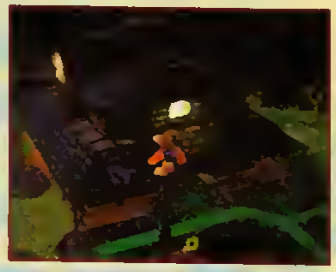
Mario 64

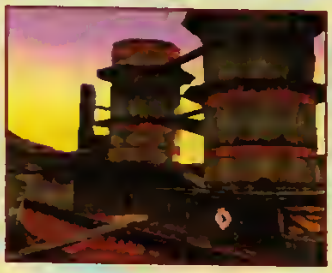
Banjo-Kazooie

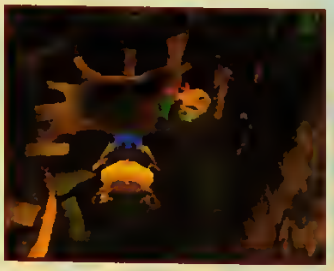










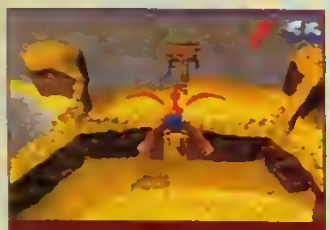


UN PÉRIPLE GIGANTESQUE

Pour mener à bien votre quête, vous devrez parcourir neuf niveaux très différents. Aussi, ne soyez pas étonnés si vous passez d'un paysage enneigé à un climat aride, tout en faisant une petite bifurcation par un étrange cimetière... Chaque monde regorge de défis et d'aventures spécifiques. Pour aller plus loin, il vous faudra faire des rencontres intéressantes, retrouver les Jinjos ou encore récupérer des pièces de puzzle. L'ultime niveau est particulièrement impressionnant : il s'agit d'un arbre démesuré qui change d'apparence suivant les saisons ! Absolument grandiose. On peut alors souligner l'excellent travail de conception des mondes : c'est résolument la première fois que la 3D est exploitée à ce point.

Avant de poser le pied dans un monde, il faut d'abord l'ouvrir en posant des pièces de puzzle sur un tableau.

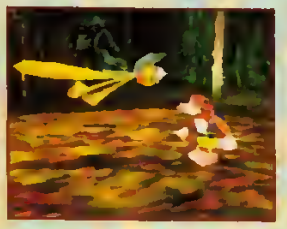
attendre un peu trop longtemps. Banjo reprend exactement le même principe, mais cette fois niveau graphisme, le résultat est plus impressionnant. On a beaucoup parlé de l'atmosphère « enfantine » qui semblait s'en dégager. On pensait que ses graphismes, trop mignons, apparemment destinés à un public plutôt restreint, seraient néfastes à la qualité générale du jeu. Mais comme tout le monde le sait : l'habit ne fait pas le moine, ou encore les apparences sont trompeuses ! L'ambiance cartoonesque instaure, au contraire, un sentiment de complicité, et rend les personnages très attachants. C'est d'ailleurs grâce à cette atmosphère si particulière que l'on se prend au jeu... et que l'on ne décroche plus par la suite ! Au-delà de ces premières impressions, Rare a su nous proposer des défis intéressants et originaux, qui se renouvellent sans cesse. Jamais vous n'aurez à répéter la même opération pour récolter un morceau de puzzle. Et, avide de nouvelles expériences, vous poursuivrez la partie, pour découvrir progressivement toutes les surprises concoc-

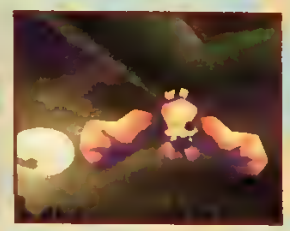
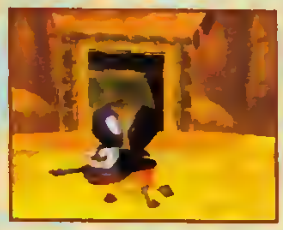


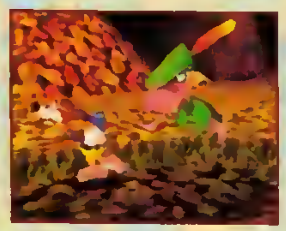
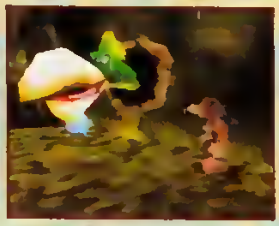
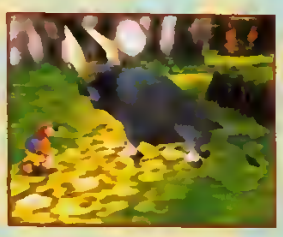
Lorsque l'occasion se présente, sachez prendre de la hauteur en déployant les ailes de Kazooie !

tées par les développeurs. Mine de rien, nous venons de mettre la main sur la qualité première de Banjo-Kazooie : le jeu parvient à susciter un intérêt grandissant chez le joueur, qui voudra jouer encore et encore, mais plutôt la manière dont ils sont construits. Pour une fois, l'idée de profondeur est pleinement exploitée. Il ne s'agit pas d'une pure adaptation en 3D de ce qui se faisait auparavant. Banjo-Kazooie innove dans la conception même des niveaux. Lors de vos pérégrinations, vous serez amené à vous déplacer dans toutes les directions, aussi bien en hauteur qu'en longueur, dans des stages aux formes complexes. Au lieu d'être une qualité technique reléguée au second plan, la 3D devient un atout majeur, au service du jeu. La comparaison avec Mario 64 paraît donc inévitable. Banjo se distingue sur tous les

Le premier « Avisuel » de Player que l'on doit à Manu, notre illustrateur maison (remember la BD d'Ultra Player !), qui n'a pas hésité à se croquer le portrait. Comme ça, Manu, le dessin !



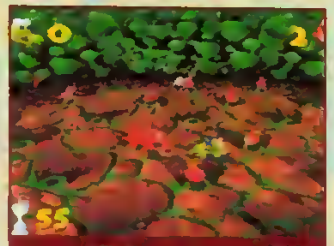



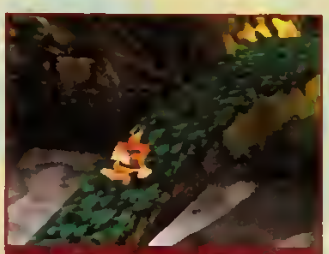
LA GALERIE DES HORREURS

Vous ne connaîtrez jamais la solitude dans Banjo-Kazooie ! Des monstres hideux à souhait vous attendent au détour d'un chemin, ou derrière une butte. Même si leur apparence change constamment, la méthode pour en venir à bout reste la même : utilisez, toujours et encore, le bec de Kazooie ! Et si certains d'entre eux s'avèrent plus récalcitrants, employez alors les méthodes apprises en compagnie de la taupe...

jusqu'à résoudre tous les pièges. Au cours de votre périple, vous devrez parcourir en long, en large et en travers neuf niveaux différents. Ce n'est pas tellement leur thème que l'on retiendra (au niveau enneigé succède la région désertique et ainsi de suite... on retrouve des idées similaires à d'autres jeux de plate-forme, connues depuis bien longtemps),



Dans le marécage, un crocodile vous proposera un défi : manger plus de légumes que lui.



Lors des passages trop délicats, laissez l'oiseau (et ses griffes) prendre les commandes.

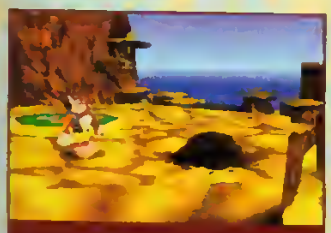
fronts, de l'environnement sonore, très travaillé (la musique change suivant l'intensité de l'action), jusqu'aux graphismes, bien plus fins. Avec le système des pièces de puzzle, et les mouvements assimilés au fur et à mesure de la partie, on peut apprécier le caractère didactique du jeu, ainsi que le réel sentiment de progression qui s'en dégage. Alors que

BANJO KAZOOIE

Vous devez retrouver cinq animaux — les Jinjos — dans chaque niveau. Une fois réunis, ils vous donneront un morceau de puzzle.

Votre quête est parsemée de rencontres avec des personnages attachants, qui vous demanderont de l'aide.

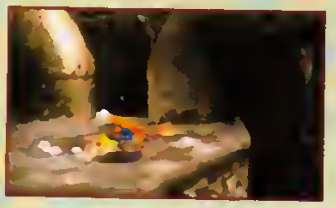
Mario constituait une excellente surprise, et contribuait à nous faire découvrir la console, Banjo-Kazooie est un chef-d'œuvre absolu, d'une richesse inouïe. Il révolutionne un genre que l'on croyait quelque peu assoupi. Le plombier peut donc trembler, du haut de son piédestal : la relève est bel et bien là.

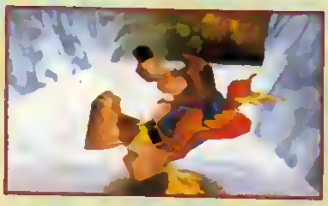


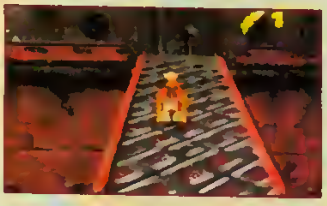
Bottles est votre fidèle confident. Il vous apprendra les bons mouvements tout au long de votre progression.

Attendez, ne partez pas ! Il y a tout de même un petit problème... La durée de vie nous a un peu laissés sur notre faim. On nous a annoncé un jeu encore plus riche et plus « profond » que Mario 64, et, pourtant, il n'a fallu que trois jours à Castor pour en venir à bout. C'est vrai qu'il n'a pas souvent lâché le paddle, et qu'il est loin d'être mauvais. M'enfin, nous nous attendions à une plus grande résistance. En clair, les joueurs confirmés (que vous êtes) n'en feront qu'une bouchée. Quoi qu'il en soit, Banjo reste une véritable perle que vous devez absolument posséder si vous aimez le genre... Qui a dit « classique » ?

El Didou et Castor







UN DRÔLE D'OISEAU...

Banjo et Kazooie possèdent une panoplie impressionnante de mouvements et de gestes en tout genre. Lorsque l'ours commence à manifester des signes de fatigue, ou bien lorsqu'il est incapable de traverser certaines zones, l'oiseau peut le relayer en le portant, par exemple.

développeur	RARE
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PILE
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 98%

En résumé

Banjo-Kazooie cumule tout ce qu'on peut attendre d'un jeu vidéo : richesse, profondeur, beauté, et un intérêt sans cesse renouvelé.

GRAPHISME 98%
Absolument superbe ! Les décors sont nettement plus fouillés que dans Mario.

ANIMATION 94%
Tous les déplacements sont très fluides et ne souffrent d'aucun ralentissement.

SON 94%
L'environnement sonore est travaillé jusque dans les moindres détails.

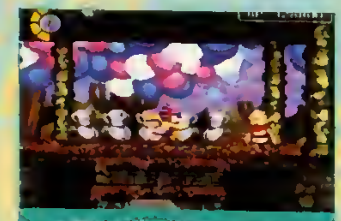
JOUABILITE 95%
Les manipulations s'effectuent sans accroc et deviennent vite intuitives.

100 97 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TOMBI

Quand l'un des plus vieux concepteurs de chez Capcom crée sa propre boîte de développement, il nous pond une petite bombe du nom de Tombi. Et nous, on dit merci !

Voilà un jeu qui cache bien... son jeu ! Lorsque l'on découvre Tombi, on se dit : « Super, un petit jeu de plate-forme 2D/3D ; cool je vais me torcher ça vite. » Grave erreur mon brave, si vous voulez affronter Tombi droit dans les yeux, mieux vaut prévoir un bon thermos de café, une boîte d'aspirine et envoyer votre copine (ou copain, ça marche aussi) chez sa mère pendant une bonne semaine. Car le petit bonhomme avec les dents acérées et les cheveux rose va vous faire vivre des aventures dont vous n'avez pas idée. Et je peux vous affirmer, pour l'avoir vécu, que vous n'avez pas fini d'en c... !



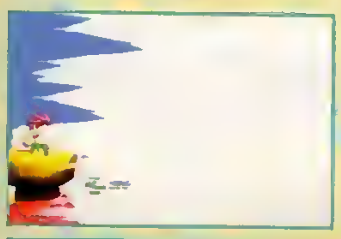
Il faut réveiller les nains statufiés.

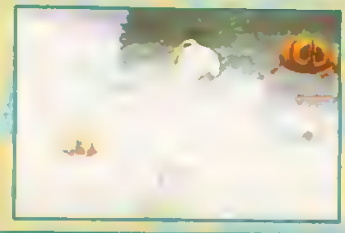
WHOPEE CAMP SUR SES POSITIONS

Il faut avouer que, génétiquement, Tombi a du répondant : son papa n'est autre que Tokuo Fujiwara. Bon, certes ce nom ne doit pas vous dire grand-chose. Sachez simplement que cet ancien membre éminent de Konami, mais surtout de Capcom, est

LE VIEILLARD CENTENAIRE

C'est l'un des personnages clés du jeu. Il vous raconte des histoires en échange de quelques piafs, vous donne des clés, et surtout vous soigne quand vous n'allez pas bien... Très pratique.





également le « géniteur » de titres aussi mémorables que Ghouls 'N Ghosts, Strider, Bionic Commando, Megaman et plus récemment Resident Evil ! Et c'est depuis peu qu'il a pris son indépendance en fondant sa boîte de développement : Whoopee Camp. Tombi (« Ore ! Tomba » en version japonaise) est son premier jeu sur PlayStation. Il faut croire que l'essai est concluant puisque Sony vient de s'allier à Tokuo Fujiwara pour créer une structure, Deep Space Inc, qui devra se concentrer sur les jeux d'aventure en 3D temps réel.

TOMBI OR NOT TOMBI ?

Mais revenons à notre mouton. L'émotion commence dès le générique d'intro par une petite séquence de dessin animé (dans l'esprit de Sonic sur Mega CD, en mieux et des siècles plus tard). On y apprend que d'infâmes cochons ont chouré le bracelet de gran'pa Tombi. Du coup le petit sauvage se chope les boules. Encore une fois, on se dit « Facile ! », et l'on se voit déjà franchir cinq ou six niveaux et ramener le bijou de famille en se pavanant fièrement... Dans l'œil, on se le fourre, et jusque-là !
Dès que l'on met les pieds dans le jeu, on note qu'il est possible de sélectionner une fiche de personnage, qui ressemble plus à celle d'un RPG (avec une carte, un inventaire, votre statut, où vous en êtes de l'aventure), qu'à une barre de scores d'un « simple » jeu de plate-forme. Et puis en progressant, on se rend vite compte qu'il y a des endroits où l'on reste coincé. Un panneau vous informe, par exemple, que pour chasser le brouillard qui bloque le passage, il faut trouver « quelque chose » qui souffle. On revient en arrière, et en tapant dans la boîte aux lettres d'une baraque, « v'la t'y pas » qu'on récupère une tornade de poche. Tilt ! On retourne en courant à l'emplacement du brouillard, on sélectionne la tornade blanche, et « paf ! », le passage se libère. Là, tout s'enchaîne. Plus on avance, plus les mystères s'épaississent, et plus on oublie l'histoire du bracelet à récupérer. Un

Fume les champignons !

Une séquence du jeu qui en dit long sur la vie nocturne des p'tits gars de chez Whoopee Camp : la

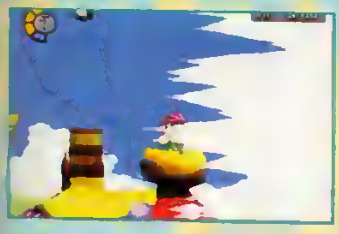
forêt des champignons. En vous baladant gaiement (n'y voyez aucune allusion), vous y trouverez de magnifiques champignons aux couleurs chatoyantes. Les jaunes font rires, les bleus font pleurer !

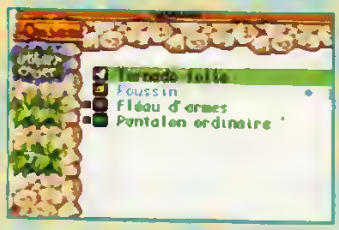
Et l'air de rien, ils sont très utiles car vous en aurez besoin pour convaincre l'un des nains qui gardent la forêt de vous laisser passer. Une fois, il faut le faire rire, une autre fois le faire pleurer... Paraît qu'en omelette, ça fait beaucoup rire, aussi !

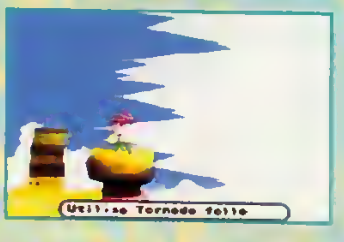
Cela pourrait se traduire par : « Hey you, punk ! »

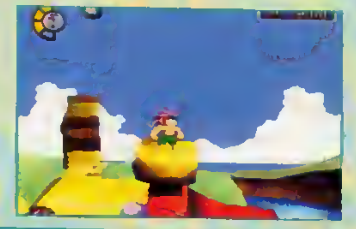
GRENOUILLE EN POCHE

Ramenez la grenouille dans sa mare, la récompense en vaut la peine.









DÉCHAÎNEZ LES ÉLÉMENTS !

Voici l'énigme type que l'on rencontre dans Tombi : un écran de brouillard bloque le passage ; comment s'en débarrasser ? En fait, c'est par hasard, en donnant négligemment un coup de lance-pierres dans la boîte aux lettres placée au début du jeu, que l'on découvre la tornade qui permettra, un peu plus loin, de dissiper ce fameux brouillard.

TOMBI

Tu parles comme tu causes !

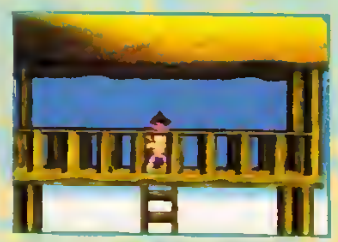
Lorsque vous pénétrerez dans la forêt des nains, il y aura comme un problème de communication : les hommes de petite taille émettent des grognements incompréhensibles. Il va donc falloir apprendre leur langage. Pour

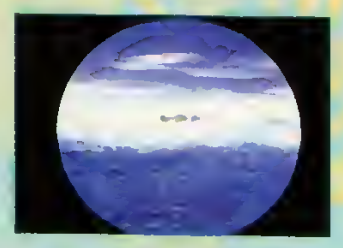
cela, sautez sur le premier nain qui se présente ; votre niveau de compréhension fera alors un bon appréciable. Au bout du cinquième ou sixième saut exécuté, il vous suffira ensuite d'aller discuter avec le gnome suivant, au village des nains pour, d'un coup, comprendre tout ce qu'il raconte.

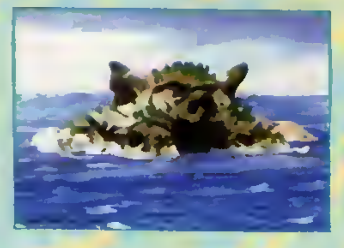
singe dans un arbre réclame de quoi bouffer... C'est dans une forêt bien plus loin que vous trouverez le régime de bananes qu'il réclame. Vous croyez en avoir fini avec lui ? Que dalle ! Des jours plus tard vous retombez sur lui, au détour d'une montagne, au milieu d'une tempête. Cette fois, il faut retrouver son pantalon... Le problème, c'est que l'on en devient parano, car même les plus petits détails peuvent avoir leur importance : des gouttes de rosée coulent le long des feuilles ; un joli décor pensez-vous ? Que nenni, il faut les récupérer avec un seau pour éteindre un feu qui se trouve dans une autre région, et cela pour obtenir un bout de jambon grillé qui vous servira bien après...

Contrairement à ce qu'on pouvait hâtivement penser au début, Tombi n'est donc pas un « petit » jeu linéaire, grâce notamment à la créativité hallucinante des concepteurs qui nous offrent des paysages, des régions et des énigmes aussi variés que riches, le tout servi par un subtil mélange de 2D et de 3D du plus bel effet. Et après de longues journées éprouvantes pour les neurones, il ne fait plus aucun doute que ce soft réunit tous les ingrédients pour chasser sur les terres protégées des chefs-d'œuvre du jeu d'aventure. Ah, au fait, Fujiwara a déjà annoncé que Tombi 2 serait en 3D temps réel...

Crevette







TOMBI NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Une fois en possession de la longue-vue, la tour d'observation vous offrira un champ de vision sans pareille...

développeur	WHOOPEE CAMP
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	CORSÉE
durée de vie	ÉNORME
prix	D

92%

PLAYER FUN 97%

en résumé

Un jeu d'aventure déguisé en jeu de plate-forme 2D/3D c'est du jamais vu, surtout avec une telle maîtrise. Bravo Whoopee Camp !

GRAPHISME 90%
Du très bon 2D/3D... Fin, riche et varié.

ANIMATION 95%
Ne souffre aucune critique particulière.

SON 80%
Les musiques sont un peu simplettes et répétitives, même si elles collent bien au jeu.

JOUABILITÉ 91%
Excellente, sauf pour les sauts qui manquent un chouïa de précision.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

64 PLAYER

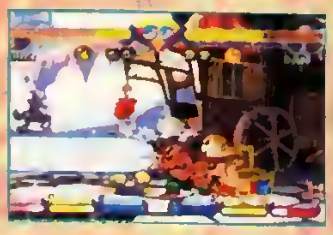
Cette publication est totalement indépendante de Nintendo

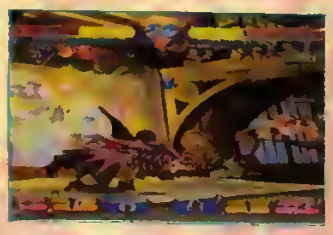
Les plans complets de Banjo et Kazooie

Exclusif ! Les calques magiques à placer sur vos plans.

En kiosque le 5 septembre

POCKET FIGHTER



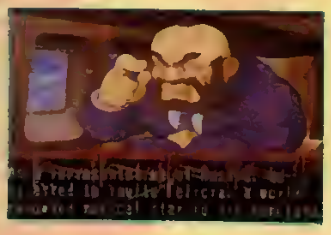


HÉROS INFATIGABLES
Deux fighters sont inédits sur console : Ibuki et Tessa.

Bon d'accord, on le sait, Capcom abuse ! Ses personnages sont charismatiques, mais que peut bien apporter ce jeu à la pléthore du genre ? Le fun, pardi ! Et l'humour aussi...

Pocket Fighter est sorti tout d'abord en arcade, mais, à l'époque, il n'a pas fait un tabac. Avec une jouabilité simplifiée (trois boutons en tout), et des combattants super déformés aux mimiques gratinées, il affichait clairement la couleur. Une conception simple faite pour plaire aux enfants et aux filles, qui ne veulent pas se prendre la tête avec des manipulations compliquées, mais simplement s'amuser à se taper sur la tête, juste pour rire. Toutefois, Pocket Fighter offre un système élaboré de « brise-chute » permettant de se rattraper en l'air, et de casse-garde pour prendre l'avantage. Ces mouvements cruciaux ne peuvent échapper aux éternels fans de la baston, de même que les multiples clins d'œil aux anciens titres Capcom tels Resident Evil, Star Gladiator ou SonSon...

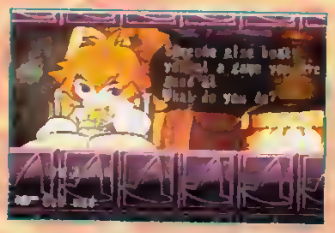
Les combats sont amusants à regarder car les persos prennent différentes apparences lors des « costumes combos », et à chaque coup qui fait mouche, une myriade de petits cristaux jaillit. Les ramasser devient alors une priorité, car ils augmentent la puissance des coups spéciaux.



Les coups spéciaux habituels ont été un petit peu remaniés : ils augmentent avec le nombre de cristaux que vous accumulez.

MANAGER UN FIGHTER...

Un mode spécial permet de « générer » un combattant en répondant à des questions. Mais ne rêvez pas, il ne s'agit pas d'un fighter original.



Les « costumes combos » sont hilarantes ; on peut y voir un clin d'œil à Resident Evil : Chun-li se la joue Jill !

Pocket Fighter offre en fait deux niveaux de jeu : pour les novices qui s'amusent sans contrainte, et pour les pros qui compareront les vertus de telle ou telle combo, comme ils le feraient pour un jeu « normal ». Les différents modes de jeu sont amusants ainsi que les douze persos, dont les deux inédits sur console : Ibuki de Street Fighter III, et Tessa. Bref, Pocket Fighter fait partie de ces jeux qui mettent de l'ambiance à plusieurs, et qui ravissent toutes les catégories de joueurs. Et c'est déjà très bien !

Reyda

ZANGIEF STORY

À chacun des persos, correspond un petit scénario. Zangief, par exemple, poursuit Felicia pour lancer un show en Russie. Beau prétexte pour taper sur tout le monde !

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT MIGNON
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 88%

en résumé

Un jeu surprenant, bourré d'humour et de clins d'œil qui plairont aux fans. Ceux qui n'aiment pas la baston devraient s'y essayer...

GRAPHISME 80%
Enfantin et coloré, bref adapté au type de jeu.

ANIMATION 77%
Rien de gênant, pas géniale non plus.

SON 87%
Des mélodies entraînantes, et des digits de qualité.

JOUABILITÉ 90%
Facile, accessible à tous.

100 95 89 80 75 70 65 60 55 50

BOMBERMAN WORLD

L'arrivée d'un Bomberman est toujours un événement au sein de la rédaction. Il faut dire que le premier épisode sur SNES, il y a six ans, avait fait des ravages (il avait même été confisqué par le rédac chef d'alors !). Sans plus tarder, voyons donc ce que propose cette première version PlayStation.

Le plus important dans Bomberman, la raison pour laquelle tous les fans se précipitent pour jouer, bref tout ce qui fait sa valeur, c'est bien son mode Multijoueur (Battle Mode). Jusqu'à présent, les références en la matière étaient les premières versions Nec et Super Nes ainsi que le Saturn Bomberman pour son mode 10 joueurs. Eh bien, on peut sans problème y ajouter ce Bomberman World.

En effet, cette version comporte toutes les options que l'on aimait dans les premiers épisodes (le gant, le poing, le coup de pied, les maladies), mais aussi des nouvelles, et notamment une qui va avoir beau-

TROIS MODES DE JEU

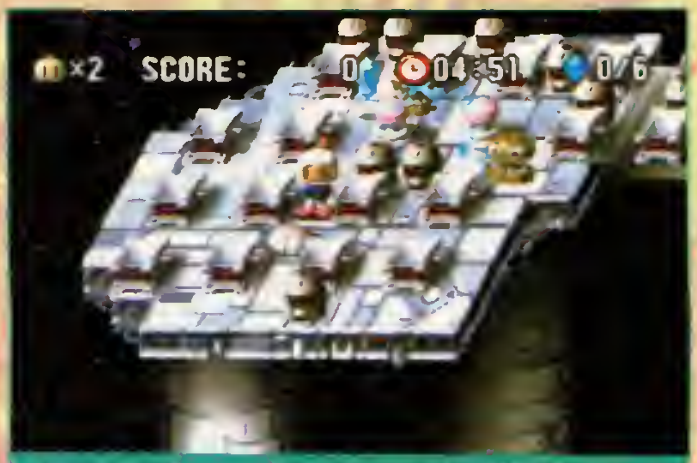
En plus des habituels Standard Mode et Battle Mode, vous pouvez vous essayer au Challenge Mode. Durant deux ou cinq minutes, vous devez éliminer le plus grand nombre d'ennemis, récupérer les options, trouver la sortie et affronter un boss. Un total points (à sauvegarder) vous est donné à la fin. Idéal pour la rubrique *Championes*.

Les avis des Bombermen

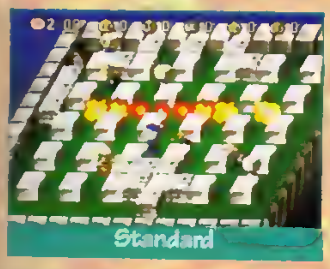
LEFLOU : « Ou bien le concept de Bomberman a mal vieilli, ou alors c'est moi qui viellit mal, ou alors... Ben mouaais, ce Bomberman n'est pas très excitant, que ce soit seul ou à plusieurs. On s'amuse un peu et puis on a envie de passer à autre chose. Tiens, on va rebrancher le Bomberman de la Super Nintendo, peut-être que ce sera plus sympathique. Un jeu bof ! »

ELWOOD : « Après quelques ratés (genre Bomberman 64), Hudson rectifie le tir avec cette première mouture PlayStation. Reprenant son concept originel, Bomberman World peut certes paraître "vieillot" et laid, mais son fun retrouvé devrait lui permettre de rallier à sa cause un bon nombre de joueurs... dont je fais partie ! »

CHON : « Bomberman est toujours fun à plusieurs, et limité lorsque l'on y joue seul. Bref, il n'y a pas grand-chose de changé dans cette version à la sauce PlayStation, même si je le trouve un poil moins jouable, en tout cas moins instinctif que sur Super Nintendo. Mais bon, on s'amuse encore à plusieurs, et après tout c'est ce qui importe avec un jeu de ce genre. »



Dans le mode Quête, le dernier monde « spatio-futuriste » apparaît après avoir complété les quatre planètes de base.


Standard

Candy Store

Jungle Tunnel

Brick Castle

Vulcano

Slippy Valley

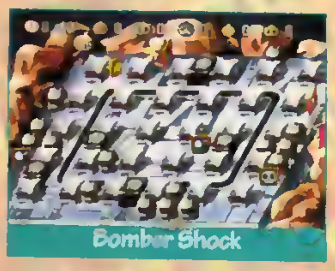
Chimney Blast

Slow or Fast

Desert Warp

Seesaw Park

Under The Sea


Bomber Shock

LES ARÈNES DU BATTLE MODE

Mode de jeu convivial par excellence, le Battle Mode de Bomberman a fait entrer, à lui seul, le hit d'Hudson dans la légende des jeux vidéo. Voici la liste complète des différentes arènes où vous affronterez vos potes. La Standard est la plus utilisée, tandis que Bomber Shock et Under The Sea ne s'ouvrent qu'après avoir terminé le mode Quête.

coup de succès : la « poussette », qui permet de... pousser l'adversaire. Imaginez-vous, par exemple, bousculer votre pire ennemi dans un passage, au moment de l'explosion d'une bombe. Jouissif ! On peut même, si l'on s'y prend bien, poser une bombe et faire rebondir l'adversaire contre celle-ci, jusqu'à ce qu'elle explose. C'est vicieux à souhait et tout à fait dans l'esprit de Bomberman.

À côté de cela, certaines options, sujettes à polémique, comme les fantômes qui revenaient mettre la zone, sont toujours présentes ; mais elles peuvent être désactivées. En revanche, exit les montures — on peut penser qu'elles y seront dans des épisodes futurs. Pour finir, comme le mode Quête tient la route et que l'arrivée d'un mode Challenge devrait permettre d'installer Bomberman dans la catégorie des jeux à records, on peut affirmer que le Bomber nouveau est arrivé. Goûtez-y !

Wonder,
« c'est qui qui pète fort ? »

développeur	HUDSON
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	BOMBERMAN
joueur(s)	1 À 5
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	

PLAYER FUN 96%

en résumé

Proche du concept originel, Bomberman World est le meilleur cru depuis le fameux Saturn Bomberman et son jeu à dix.

GRAPHISME 80%
Ni extraordinaire ni mauvais... comme depuis le premier opus sur Nec.

ANIMATION 88%
Excellente ! Très lente ou très rapide suivant le nombre de Speed récupérés.

SON 85%
Sons et musiques identiques depuis huit ans, mais on ne s'en lasse pas.

JOUABILITÉ 96%
Immédiate ! Même la 3D isométrique n'est pas, comme souvent, prise de tête.

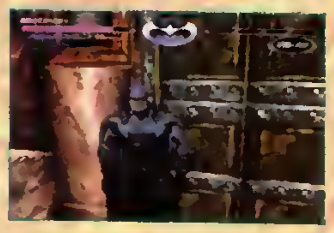
93

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

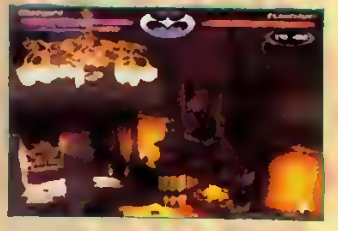
BATMAN & ROBIN

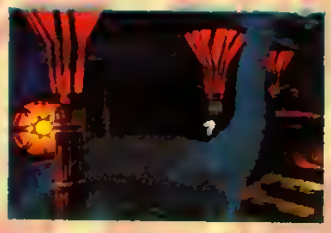
Batman démarre une nouvelle carrière de héros de jeu vidéo. Fini le temps des beat them all prises de tête : place à l'action/aventure dans un environnement 3D. Et question galère, pas sûr qu'on y gagne au change.

Basé sur le dernier film de Batman, ce jeu constitue le premier épisode des aventures de l'homme chauve-souris sur 32 bits. Cette transition 16/32 bits est marquée par l'arrivée en force de la 3D, avec le développement d'un moteur spécifique qui assure globalement bien. Mais si ce n'est plus un beat them all, de quoi s'agit-il ?
Ce jeu d'action/aventure se déroule en temps réel (comprenez contre la montre), c'est-à-dire que se produisent régulièrement des cambriolages, à des endroits précis et à un instant donné. Vous êtes sur les lieux, c'est parfait : vous pouvez intervenir et empêcher le casse. Vous n'y êtes pas, dommage : M. Freeze remporte une bataille. Pour être efficace, vous devez collecter des indices disséminés dans un Gotham City gigantesque ! Les déplacements s'effectuent en Batmobile (ou en moto en ce qui concerne Robin et Batgirl), au cours desquels vous subissez les agressions incessantes du gang. Cela étant, question conduite, ne vous attendez pas à une jouabilité réaliste. C'est de l'arcade pure et dure, sans grand intérêt en tant que tel.



LE BAT BAND
Les trois personnages ont des caractéristiques différentes qui influent sur leur déplacement, leur technique de combat...





Batgirl est certes une super héroïne, elle n'en demeure pas moins femme. Avant de rentrer, elle s'arrête pour faire du shopping !

LES VILAINS

Le taux de criminalité de Gotham City est pire que celui de Chicago à l'époque de la prohibition. Impossible de faire plus de cent mètres sans assister à une agression ou un casse.

De toutes les actions que peuvent accomplir les héros, leur capacité à planer est la plus importante.

Une fois sur le site, embusquez-vous et attendez le cambriolage. À l'heure dite, il conviendra de vous emparer du butin avant les hommes de M. Freeze, en déjouant les systèmes de sécurité et en combattant les audacieux qui tenteraient de s'interposer. Cette phase de recherche se hisse à la hauteur d'un Tomb Raider. Malheureusement la prise en main est fastidieuse, à cause d'une interface complexe et d'une jouabilité à la limite du tolérable. Sans ce dernier point, ce jeu aurait cassé la baraque.

Wolfen

GOTHAM CITY

À l'image du film, les décors du jeu sont assez fidèles au Gotham City né de l'imagination du génial Robert Kane, à la veille de la Seconde Guerre mondiale.

Nettoyez et recoupez vos indices afin de découvrir où M. Freeze va frapper pour ensuite vous y embusquer et l'attendre.

développeur	PROBE
éditeur	ACCLAIM
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	INHUMAINE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

PLAYER FUN 90%

En résumé

Ce jeu d'enquête repose sur un concept excellent. Malheureusement, la longue prise en main et la jouabilité gâchent un peu le tableau.

75%

GRAPHISME 90%

Graphismes de bonne qualité et fidèles à l'univers de Batman.

ANIMATION 90%

Dans cet univers cent pour cent 3D, l'animation tient largement la route.

SON 92%

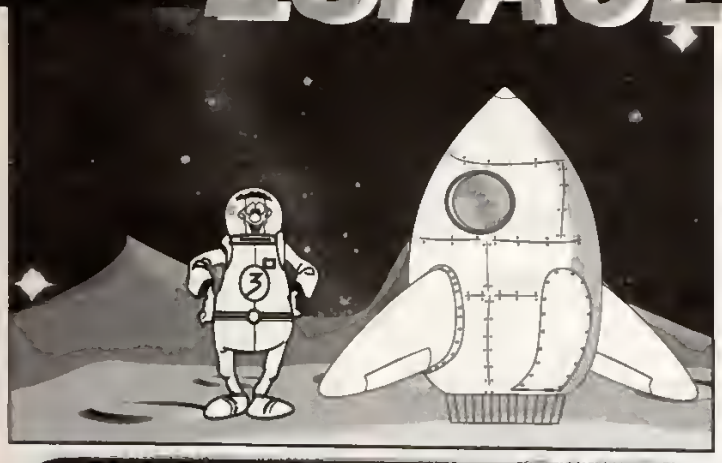
L'environnement sonore et le doublage des voix en français sont excellents.

JOUABILITÉ 50%

C'est indiscutablement le point noir de ce jeu. Dommage !

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	49,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00
BATMAN FOR EVER	99,00
CASPER	199,00
FIFA 98	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	99,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**249,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00
JUDGE DREDD	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	99,00
LUCKY LUCKE	249,00
MARIO KART	**199,00**
MORTAL KOMBAT	99,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00
MYSTIC QUEST	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**
NHL 96	99,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	129,00
PLOK	99,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIK MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REAL M	99,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	99,00
SCHTROUMPFS 2	**199,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
SPIROU	99,00
STARTRECK DEEP	99,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS ATTACK	299,00
TIMON ET PUMBA	99,00
TINTIN AU TIBET	149,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
WORLD MASTER GOLF	99,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZELDA 3	**199,00**
ZOOP	99,00

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	69,00
CRIME PATROL	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN OF FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00
ALLEWAY	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**
BUST A MOVE 2	179,00
CASTELVANIA	**199,00**
COUPE DU MONDE	**199,00**
CUTHEROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**
GOLF	129,00
INDIANA JHONES	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**
KILLER INSTINCT	169,00
KING OF FIGHTER 98	229,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LOCKY LUCKE	**199,00**
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
RETURN OF THE JEDY	199,00
SUPER BATTLE TANK	99,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	149,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
TETRIS PLUS	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUROK	**199,00**
V RALLY	229,00
WARIO LAND	199,00
WARIO LAND 2	249,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
WWF WARZONE	199,00
YOSHIES COOKIES	149,00
ZELDA	149,00

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

MANETTE	**249,00**
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BLAZING STAR	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
LAST BLADE	399,00
METAL SLUG 2	**399,00**
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	199,00
REAL BOUT 2 SPECIAL	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Game Gear **499 F**

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F

Neo CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat 990 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 199 F
→ Psychopad 299 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199.00
FINAL FANTASY TACTIC	399.00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449.00
BREATH OF FIRE 3	199.00
BUSHIDO BLADE E	**449.00**
E N HANDER	449.00
FRONT MISSION 2	399.00
GRAN TOURISMO	249.00
KING OF FIGHTER 97	449.00
PARASITE EVE	449.00
RESIDENT EVIL 2	199.00
TEKKEN 3	**299.00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	249.00
ACTUA SOCCER 2	199.00
ALERTE ROUGE	299.00
ALUNORA	**349.00**
ARMORED CORE	**349.00**
AYRTON SENNA KART 2	299.00
AZUR DREAME	**345.00**
BATMAN ET ROBIN	349.00
BATTLESHIP	299.00
BIO FREAKS	**299.00**
BLAST RADIUS	349.00
BLOODY ROAR	349.00
BOMBERMAN	**299.00**
BREATH OF FIRE 3	**399.00**
BUSHIDO BLADE	349.00
BUST A MOVE 3	249.00
CC : MISSION TESCA	**299.00**
CHILL	199.00
CIRCUIT BREAKERS	369.00
CLOCK TOWER	349.00
COLLIN MC CRAE RALLY	**399.00**
CONSTRUCTOR	**349.00**
COURIER CRISIS	199.00
CRASH BANDICOOT 2	349.00
CRIME KILLER	249.00
CROC	349.00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369.00
DEAD BALL ZONE	**369.00**
DEAD OR ALIVE	**345.00**
DEATH TRAP DUNGEON	299.00
DIABLO	399.00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349.00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299.00
DUKE : TIME TO KILL	**399.00**
FANTASTIC FOUR	299.00
FIFA COUPE DU MONDE	**249.00**
FIGHTING FORCE	299.00
FINAL FANTASY 7	369.00
FORMULA KART	349.00
FORMULA ONE 97	299.00
FORSAKEN	249.00
GEX 3D	369.00
GHOST IN THE SHELL	**349.00**
GRAN TOURISMO	**399.00**
GTA	349.00
GUY ROUX MANAGER	**369.00**
HEART OF THE DARKNESS	**345.00**
HERCULES	349.00
HERK'S ADVENTURA	199.00
INDY 500	299.00
INTERNATIONAL RALLY	
CHAMPION SHIP	**399.00**
INVASION	349.00
ISS PRO 98	**369.00**
J MADDEN 99	369.00
JEREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	**349.00**
KURUSHI	299.00
LE SE ELEMENT	**349.00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349.00
LUCKY LUCKE	**349.00**
MAGIC THE GATHERING	199.00
MARVEL SUPER HEROES	349.00
MEGAMAN 8	349.00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349.00
MEN IN BLACK	**369.00**
MISTER DOMINO	299.00
MONOPOLY	299.00
MORTAL KOMBAT 4	299.00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199.00
MOTO RACER 2	**399.00**
NAGANO	299.00
NBA LIVE 98	369.00
NEED FOR SPEED 3	369.00
NEWMAN HAAS	349.00
NHL 98	369.00
NHL FACE OFF 98	**299.00**
NIGHTMARE CREATURE	299.00
NINJA	**349.00**
ODD WORLD + PAD	249.00
ONE	**369.00**
PANDEMONIUM 2	299.00
PERFECT ASSASSIN	349.00
PITFAL 3D	349.00
POCKET FIGHTER	299.00
POINT BLANK	**299.00**
POWER BOAT RACING	299.00
PREMIER MANAGER 98	**349.00**
PRO FOOT CONTEST 98	349.00
RAPID RACER	349.00
RESIDENT EVIL 2	**369.00**
RISK	299.00
RIVEN	**369.00**
ROAD RASH 3D	**369.00**
ROCK N ROLL RACING 2	199.00
SCARS	369.00
SENTINEL RETURNS	**299.00**
SIM CITY 2000	349.00
SNOW RACERS 98	369.00
STAR WARS	349.00
STREET FIGHTER COLLECTION	329.00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	349.00
SUPER PANG COLLECTION	**299.00**
SWAGMAN	249.00
TEKKEN 3	**399.00**
TENNIS ARENA	299.00
TIME CRISIS + GUN	549.00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299.00
TOMBI	349.00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**359.00**
TRANSPORT TYCOON	299.00
V-BALL	**329.00**
VERSAILLES	349.00
VS	**329.00**
WARGAMES	**369.00**
WCW NITRO	**329.00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369.00**
WWF WARZONE	329.00
XENOCRACY	**349.00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349.00**
Z	299.00

• PACK DE VIBRATION	99.00
• SOURIS	199.00
• PRO ACTION REPLAY	349.00
• CABLE DE LIAISON	99.00
• MANETTE	99.00
• MANETTE ARCII	99.00
• RALLONGE MANETTE	89.00
• MEMORY CARD	99.00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199.00
• PRISE PERITEL RGB	99.00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	299.00
• GAME BOOSTER	299.00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199.00**

PROMO PSX

JEUX JAP

BASTARO	199.00
DRAGON BALL Z GT	199.00
FINAL FANTASY 7	149.00
MARVEL S HEROES	99.00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99.00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149.00
BATTLE SPORT	99.00
BREAK POINT TENNIS	199.00
BROKEN HELIX	169.00
BURNING ROAD	169.00
BUST A MOVE 2	149.00
CASTLE VANIA	199.00
COLONY WARS	149.00
COMMAND AND CONQUER	169.00
CRYPT KILLER	169.00
DESTRUCTION DERBY 2	169.00
DIE HARD TRILOGY	169.00
DISCWORLD 2	149.00
DISRUPTOR	169.00
DUKE NUKEN 3D	199.00
EXPLOSIVE RACING	149.00
FADE TO BLACK	169.00
FIFA 97	169.00
FORMULA ONE	169.00
G POLICE	149.00
GRID RUN	149.00
HEXEN	199.00
HI OCTANE	99.00
IRON AND BLOOD	99.00
IRON MAN	129.00
INTERNATIONAL SOCCER DX	149.00
ISS PRO	169.00
JHONA LOMU	199.00
JUDGE DREDD	149.00
KILLING ZONE	99.00
LBA	199.00
MAGIC CARPET	129.00
MOK	129.00
MICROMACHINE 3V	149.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	169.00
NBA IN THE ZONE	199.00
NBA IN THE ZONE 2	149.00
NBA JAM EXTREME	169.00
NEED FOR SPEED 2	99.00
NFL QUATERBACK 97	199.00
NUCLEAR STRIKE	129.00
OLYMPIC SOCCER	199.00
OVERBOARD	149.00
PROJECT X2	149.00
RASCAL	149.00
RAYMAN	169.00
RETURN FIRE	149.00
REVOLUTION X	99.00
RISE 2 RESURRECTION	99.00
SHADOW MASTER	149.00
SHELL SHOCK	129.00
SHOCKWAVE	99.00
SLAM AND JAM 96	99.00
SPICE WORLD	149.00
STAR WINDER	129.00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129.00
TEKKEN 2	149.00
THEME HOSPITAL	199.00
TOCA TOURING CAR	169.00
TOMB RAIDER	169.00
TRACK'N FIELD	169.00
TUNEL B1	169.00
V RALLY	169.00
VANDAL HEART	169.00
VIRTUA OPEN TENNIS	99.00
WARCRAFT 2	199.00
WIPE OUT 2097	169.00
X MEN	169.00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399.00
FATAL FURY 3	99.00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449.00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	**499.00**
SAMOURAI 3 + RAM	199.00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299.00
STREET FIGHTER VS X MEN	199.00
TOSHIDEN 2	99.00
VAMPIRE SAVIOR + RAM	**499.00**

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369.00
BURNING RANGERS	**369.00**
DEEP FEAR	**369.00**
DIE HARD TRILOGY	199.00
DISCWORLD II	199.00
DUKE NUKEN 3D	349.00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369.00**
JOHN MADDEN 98	199.00
JURASSIC PARK LOST WORLD	199.00
LAST BRONX	199.00
NBA ACTION 98	369.00
NBA LIVE 98	369.00
PANZER DRAGON SAGA	**369.00**
RIVEN	**369.00**
SEGA TOURING CAR	299.00
SHINING FORCE 3	399.00
WORLD LEAGUE SOCCER	369.00
WORLD WIDE SOCCER 98	369.00
WORLD WIDE SOCCER 97	199.00

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	299 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F	
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

Jeu SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- BATMAN FOR EVER
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- **BLAZING DRAGON**
- BUST A MOVE 2
- CROC
- **DARK STALKER**
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING MEGAMIX
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- INDEPENDANCE DAY
- IRON MAN
- J MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MARVEL SUPER HEROES
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NFL 97
- NIGHT WARRIOR
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- QUAKE
- REVOLUTION X
- RIDGER
- SHELL SHOCK
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2
- TEMPESTS 2000
- TILT
- TOSHIDEN URA
- TRASH IT
- TUNEL B1
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT
- VIRTUA FIGHTER
- WARCRAFT 2
- WESTLEMANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

1080 SNOW BOARDING	**399.00**
AERO FIGHTERS ASSAULT	499.00
AERO GAUGE	399.00
ALL STAR BASEBALL 99	399.00
BANJO KAZOOIE	**369.00**
BIOFREAKS	**469.00**
BLAST CORPS	299.00
BOMBERMAN	399.00
BOMBERMAN HEROE	399.00
BUST A MOVE 2	**369.00**
CLAYFIGHTER	**299.00**
COBE-BRUYANT-IN-NBA	**399.00**
COUNTRY CLUB GOLF	449.00
CRUS'N WORLD	399.00
DIDDY KONG RACING	369.00
DUKE NUKEM 64	469.00
EXTREME G	299.00
F1 POLE POSITION	349.00
F1 WORLD GP	**399.00**
FIFA 98	349.00
FIFA COUPE DU MONDE	**399.00**
FORSAKEN	499.00
GASP	**499.00**
GEX 2	469.00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499.00
GOLDEN EYE 007	399.00
KT 64	469.00
HEXEN	249.00
IGGYS RECKING BALLS	399.00
ISS 98	**399.00**
ISS 64	349.00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449.00
MISSION IMPOSSIBLE	**469.00**
MORTAL KOMBAT 4	**449.00**
NAGANO	499.00
NBA HANGTIME	249.00
NBA PRO	469.00
NFL QBC 99	**399.00**
OFF ROAD CHALLENGE	449.00
QUAKE	249.00
SUPER MARIO 64	369.00
SUPER MARIO KART 64	369.00
TETRISPHERE	399.00
TUROK	299.00
WAVE RACE 64	399.00
WCW VS NWO	469.00
WETRIX	399.00
WWF WARZONE	**399.00**
YOSHIES STORY	399.00

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MEMORY CARD 4X	149 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
MEMORY CARD	99 F		

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 64 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi 9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 46 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 35 F consoles & accessoires : 50F Chronopost : 65 F règlement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
Code Postal : ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature .....
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

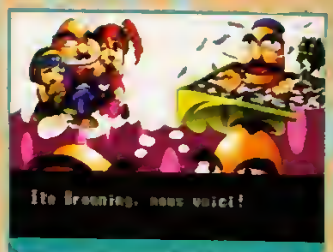
POINT BLANK

Jeu de tir (avec pistolet) atypique des salles d'arcade, Point Blank débarque sur PlayStation, dans une version plus fun, plus complète, plus longue, plus RPG (!)... donc mieux. Et c'est tant mieux !

Peu d'entre vous connaissent cette borne de Namco, pourtant sortie dans de nombreuses salles en France. Point Blank (Gun Bullet en VO) est un jeu de tir plutôt axé « chtit n'enfant », à première vue, mais qui s'avère excellent voire défoulant, à l'usage.

DÉLIRANT À SOUHAIT

La version PlayStation qui nous préoccupe diffère en de nombreux points de la borne d'origine. Je vous rassure tout de suite, le côté parodique a été conservé. Tout d'abord, ce sont les nombreuses possibilités de jeu qui frappent. Vous avez le mode Arcade (tout seul ou à deux) dans lequel 16 niveaux sont choisis aléatoirement. Le mode Exercice, lui, vous permet de vous entraîner sur chacun des 50 niveaux que comporte le jeu. De son côté, le « Party Mode » vous invite à affronter un adversaire sur 4 stages, ou de participer à un tournoi de 4 joueurs. Pour finir, il y a même un mode Quête qui s'apparente à un mini-RPG : le premier RPG/Gun Shoot du monde du jeu vidéo ! Ce dernier n'est pas là que pour faire beau, puisqu'il vous permettra d'ouvrir quelques niveaux du mode Exercice. Ensuite, pour ce qui est du jeu c'est simple, vous prenez un ou deux Gun Con (de Time Crisis) et vous tirez sur tout ce qui bouge dans les niveaux



Les scènes qui présentent le Mode Quête sont résolument délirantes et parodiques.

Les 3 options du mode Arcade sont : Débutant (4 niveaux), Standard et Expert (16 niveaux parmi 50).

En mode Quest, vous rencontrez des personnages qui vous mettent sur la piste d'objets importants.

Les avis des tireurs

REYDA : « Vous avez aimé Time Crisis ? Ben... ça ne veut rien dire. En fait le seul point commun entre les deux, c'est qu'on y joue au flingue. Point Blank mériterait 99 % de Player Fun car c'est un jeu qui se renouvelle sans cesse et propose plein de mini-jeux super défoulants. Mais il révèle son vrai potentiel en mode Deux joueurs uniquement. Évidemment il faut deux flingues, ça se complique... »

LEFLOU : « D'habitude, les jeux avec les flingues que l'on branche sur les consoles me gonflent sérieusement par leur manque de précision et de convivialité. Le seul qui m'a plu, c'est Duck Hunt, mais avant de retrouver une version de ce bijou... En attendant, Point Blank m'a bien scotché. C'est très varié, c'est fun, on ne se prend pas la tête et on ne reste jamais scotché sur le même niveau plus de trois minutes. Bref, le jeu idéal pour recevoir vos petits amis pas habitués aux manettes compliquées comme tout. Ici, on vise, on tire et puis c'est tout. Hé ! c'est bon Wonder, lâche ton flingue maintenant ! »

Vous ne trouvez pas que cette photo vous rappelle quelque chose ? Mais bien sûr, Final Fight et Street Fighter 2 !

VISEZ JUSTE

Ces stages sont les plus durs du jeu : vous disposez d'une seule balle pour descendre l'OVNI, la feuille morte, la pomme, les trois boules (dur), la bouteille ou la cible. Et bien sûr, vous n'avez qu'un temps réduit pour le faire.

Et ce sympathique dragon, il ne vous rappelle pas celui de ce bon vieux et, désormais, mythique Space Harrier ?

Cette phase de jeu est un mélange d'Asteroïds et de Missile Command. Encore un hommage !

proposés. Le but étant d'atteindre le quota imposé pour passer aux stages suivants. Attention, certains stages vous obligeront à détruire des cibles d'une couleur déterminée, ou dans un ordre imposé, tandis que d'autres vous feront protéger Dr Don ou Dr Dan, les deux (anti)héros du jeu. Dans tous les cas, le mot d'ordre est « délire mangaesque et parodique ». On tire partout, mais c'est drôle et tout public, chose rare.

Wonder

Le jeu à deux est à la fois fun et simple : il faut aligner plus de cibles que son adversaire... et atteindre le quota.

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	JEU DE TIR
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 93%

en résumé

Un Gun Shoot trognon et parodique, à mettre entre toutes les mains, surtout celles des enfants, petits frères et autres p'tits vieux.

GRAPHISME 85%
Mignon tout en étant de bonne qualité. Mention spéciale pour la démo.

ANIMATION 89%
Aucun problème de visée avec le gun ; le reste étant plus que correct.

SON 79%
Un tantinet criard ; c'est sans aucun doute le point faible du jeu.

JOUABILITÉ 93%
Excellente, elle apporte beaucoup au fun que procure le jeu.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

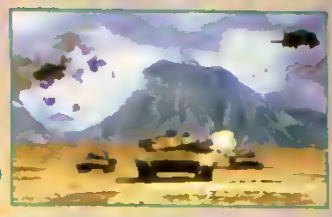
ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA

Alerte Rouge, lauréat des Players d'Or 97 dans la catégorie stratégie, revient avec de nouvelles missions, baptisées Tesla. Mais attention, le challenge est plutôt relevé ! Les maîtres de guerre d'opérette risquent de s'arracher les cheveux...

LE BRIEFING

Avant chaque mission, votre supérieur vous explique rapidement la situation et l'objectifà atteindre... si vous souhaitez gagner du galon. Vous commencerez lieutenant, pour finir colonel dans le meilleur des cas.

Il y a d'abord eu Command & Conquer, célèbre jeu de stratégie issu du PC, puis Alerte Rouge fin 97. Et, en cette rentrée, l'ombre des fantômes soviétiques revient planer sur PlayStation. Westwood a réutilisé l'excellent système d'Alerte Rouge, en proposant deux CD dans la boîte, un pour chaque camp. De cette façon, le jeu à deux est possible en link avec un seul jeu acheté. Certes, ce n'est pas comparable avec les joies du multijeu en réseau sur PC, via le Net... mais c'est toujours mieux à deux. De plus, Alerte Rouge Missions Tesla est un titre à part entière, qui ne nécessite pas de posséder les volets précédents, et qui propose une petite ving-



Comme vous le voyez sur cette photo, les sprites (surtout les unités humaines) sont vraiment de petite taille.

ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA

développeur	WESTWOOD STUDIOS
éditeur	VIRGIN
textes	FRANÇAIS
genre	STRATÉGIE
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	INHUMAINE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 88%

en résumé

Ce troisième volet de Command & Conquer s'adresse aux spécialistes ès stratégie, car sa difficulté dépasse l'entendement.

GRAPHISME 75%
Belles scènes cinématiques, mais phases de jeu trop dépouillées.

ANIMATION 85%
Pas de problème tant que le nombre d'unités reste correct.

SON 82%
Musiques et bruitages moyens dans l'ensemble.

JOUABILITÉ 91%
C'est jouable au paddle, mais le mieux reste la souris.

taine de missions nouvelles par camp. Techniquement, le soft n'a pas subi de grandes transformations, et demeure, ma foi, assez laid. Les sprites sont minuscules et la palette des couleurs pas toujours de bon goût. Mais qu'importe après tout, puisque l'intérêt du genre stratégique est ailleurs.

AIMÉ S'EN VA-T-EN-GUERRE

Les fins stratèges et autres génies en herbe vont avoir du pain sur la planche, s'ils comptent finir ce troisième volet ! Dès la première mission, le ton est donné : Missions Tesla est une affaire de spécialistes, et ne s'adresse donc qu'à eux ! Les débutants et les novices, eux, s'arracheront rapidement les cheveux, ou boufferont leur paddle, au choix. Reste qu'ils pourront toujours se faire une petite partie à deux, s'ils disposent du matériel adapté. Et là ils s'amuseront déjà beaucoup plus !

Bref, si vous appréciez le genre stratégique sans être véritablement un accro, ce volet n'est pas indispensable, surtout si vous possédez déjà Alerte Rouge, nettement plus accessible.

Chon

SCARS

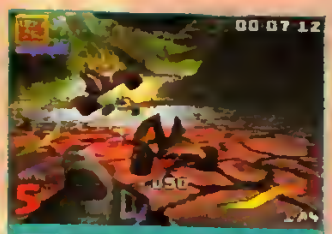
Dans la lignée de Street Racer, Micro Machines V3 ou encore Circuit Breakers, SCARS est un jeu de course convivial. Pas parfait mais amusant !

SCARS joue sur un tableau difficile : le jeu de course délirant et convivial. Un exercice de style loin d'être évident qui consiste à satisfaire, à la fois, les fous du volant et les néophytes qui aiment le bourrinage. Dans SCARS, il s'agit de finir premier sur un ensemble de dix circuits aux tracés délirants, situés dans des endroits réservés plus souvent à la randonnée qu'au 4 x 4. Passons les traditionnels modes de jeu Championnat, Entraînement ou Time Trial pour entrer dans le vif du sujet. Oubliez de prendre les chicanes correctement, le but du jeu est de fritter ses adversaires ! Pour cela, on dispose d'une petite panoplie d'options « crasseuses » telles que des missiles, des barrières que l'on balance sur la route, et autres gracieusetés. Dès la première course, le ton est donné : vous n'aurez pas de répit. La console ne vous lâche pas et vous assaille de toutes parts, à tel point qu'il est parfois miraculeux de finir premier. Malheureusement, au lieu de faire monter votre taux d'adrénaline, SCARS risque bien de vous faire monter la moutarde au nez. Tout ça à cause d'une série de défauts pas bien méchants mais qui, mis bout à bout, crispent le joueur. Les adversaires trop agressifs vous ralentissent considérablement, et comme les véhicules n'ont que très

En concentrant le tir, on peut augmenter la puissance des options.

Avec ou sans armes ?

C'est le cruel dilemme à résoudre avant d'engager une partie de SCARS. En activant les armes, il sera difficile de se concentrer totalement sur le pilotage. Le joueur moyen passera beaucoup de temps à se cogner contre les murs, quand ce ne sera pas un adversaire qui le scotchera au sol à l'aide de missiles. Le mode qui se veut fun se transformera alors en mode « crise de nerfs assurée », lorsque vous vous serez pris trois missiles à 200 mètres de la ligne d'arrivée. On crie à l'injustice, à la gruge... Bref, on l'a mauvaise. Sans les armes, les joueurs plus attirés par le pilotage auront quelques bons circuits à se mettre sous les roues. Le jeu n'en est pas plus facile pour autant, car les adversaires tracent comme des fous et ne se plantent jamais. Il est fort possible que vous vous preniez six secondes dans la vue sans rien comprendre.
La meilleure méthode consiste donc à jouer sans les armes au départ afin d'appréhender les différents circuits, puis de les activer une fois les tracés assimilés.

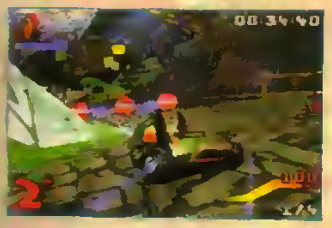


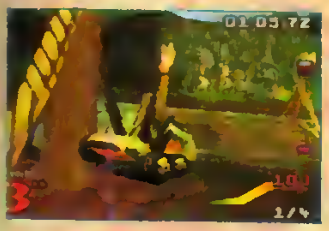
Et boum, un missile dans le c... ! En en lancant plusieurs sur la même cible, on augmente son score.

Le « piège aimant » stoppe net. Bien crispant comme option !

La bombe se refile avant l'explosion. Là aussi, ça casse bien le rythme.

SCARS





RELIEFS EN 3D

SCARS a le mérite de proposer des circuits de toute beauté, à travers des canyons, sur les hauteurs enneigées ou sur des petites routes de campagne. C'est classique, parfois chargé, ce qui rend la conduite confuse, mais le plaisir des yeux est garanti !

Au feu vert, plein gaz pour un départ canon.

Le saut permet d'éviter des obstacles, comme celui-là sans problème.

peu de reprise, il est trop difficile de refaire surface. Une première agression sera systématiquement suivie d'une deuxième puis d'une troisième ; le peloton qui vous suit n'ayant aucune pitié. Reste heureusement le mode Multijoueur pour s'éclater ; à quatre copains sur la piste, SCARS promet quelques joyeuses engueulades. À vous de désigner celui qui devra finir le jeu pour obtenir tous les circuits et toutes les savonnet... heu voitures.

Leflou,
n'aime pas être tendu.

À deux joueurs, choisissez entre le mode Grand prix ou Un contre un.

développeur	VIVID IMAGE
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	MICROMACHINES
joueur(s)	1 À 4 SIMULT.
sauvegarde	MC/MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 72%

En résumé

Par un mauvais dosage de la difficulté, SCARS crispe plus qu'il n'amuse. Heureusement, il reste le mode Multijoueur.

84%

GRAPHISME — 90%
Certains circuits sont très beaux mais, parfois, un peu trop chargés.

ANIMATION — 90%
Ça bouge bien, même à plusieurs. Un travail propre.

SON — 70%
Les musiques ne participent pas assez à l'ambiance. Bruitages moyens.

JOUABILITÉ — 70%
Plus maniable en désactivant les armes. Un peu délicat tout de même.

ISS '98

Après un été foot, vous n'êtes toujours pas gavé de ballon rond ? Nous non plus, ça tombe bien ! D'autant plus que Konami a préféré différer, pour cette rentrée, la sortie du volet 98 d'ISS.

Quelle est la différence entre ISS Pro 98 (PlayStation) et ISS '98 (N64) ? Ces jeux ont été réalisés par des équipes de développement différentes. Il s'agit donc de deux softs bien à part, comme l'étaient ISS 64 et ISS Pro l'an dernier. Un rapide survol des menus permet de constater que la composition des équipes a été actualisée et que de nouveaux scénarios, tirés des phases qualificatives du Mondial, ont été ajoutés. N'allez pas pour autant croire qu'ISS '98 est une simple mise à jour du volet précédent. Si le moteur 3D reste le même, il propose quand même de réelles innovations.

Lors des coups francs, quantité de feintes sont possibles. Ici, une combinaison entre Christian Wörns et Thomas Hässler.

Des avis mitigés

LEFLOU : « N'étant pas un inconditionnel des jeux de foot, je me bornerai à vous expliquer que je me suis beaucoup plus amusé avec Coupe du Monde 98 qu'avec ISS'98. Je trouve à ce jeu des défauts qui, en revanche, sont des qualités aux yeux des fanas du genre ! La prise en main est longue et difficile, et le jeu trop complexe pour moi. Je lui préfère mille fois les parties rapides et endiablées de Coupe du Monde. Ouuuais Foootix, on est champions, on est champions Rôôooooo ! »

YAS, l'inflexible : « Cette nouvelle mouture d'ISS est très bonne ; je la trouve plus rapide et plus fluide que la précédente version. Malheureusement, certains défauts que l'on aurait aimé voir absents subsistent toujours : la passe en profondeur se traduit par un face-à-face quasi assuré avec le gardien, et, si votre tentative échoue, vous pouvez toujours vous rabattre sur le fameux "Didoubut". Bref, le dernier millésime d'ISS n'est pas novateur ; je m'attendais vraiment à beaucoup mieux. »

Overmars aura beau protester, l'arbitre ne reviendra pas sur sa décision. C'est l'exclusion, irrémédiable.

ON EST LES CHAMPIONS !

ISS '98 demeure une référence en matière de tactique. Ses menus, déjà très complets (trop au goût de certains), se trouvent désormais enrichis de quelques options intéressantes, notamment en matière de défense. Les paramétrages d'avant-match peuvent paraître longs et fastidieux. Mais il suffit de sauvegarder la configuration fondamentale (formation, tactique, placement des lignes...), puis de procéder à des ajustements rapides (marquage individuel, fatigue des joueur...) en fonction des rencontres.

Sur le plan de l'animation, la palette

Au pied M. Ronaldo ! Oui vous, là, venez prendre votre carton comme tout le monde.

Les menus de configuration défensive ont été complètement revus.

GROS PLANS

Cette séquence met en évidence le souci du détail apporté à l'animation. Ces gros plans permettent également d'admirer la qualité des textures.

Agression

Arrêt

Jongle

Passement de jambes

Roulette

Tacle

Tête

Volée

ISS'98

développeur	KONAMI
éditeur	KONAMI
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

95%

PLAYER FUN 95%

Aldaïr termine de piétiner Vieri et lève les mains, histoire de convaincre l'arbitre qu'il n'y a rien. Au second plan, Ravanelli accourt.

de mouvements des joueurs a été dotée de quelques détails supplémentaires ; en particulier des gestes techniques qui accentuent sensiblement le réalisme. Enfin, comme ses prédécesseurs, ce volet 98 reste un jeu très convivial pour les accros du ballon rond. Il ne fait donc aucun doute qu'ISS '98 demeure la meilleure simulation de foot à ce jour. Toutefois, les innovations proposées paraissent un peu légères pour justifier son achat... si vous possédez déjà ISS 64.

Wolfen,
un rien chauvin.

En résumé

Pas de surprise ! ISS reste fidèle à sa légende de meilleure simulation de foot... sur Nintendo 64 en tout cas.

Sur les corners ou les coups francs en coin, les attaquants tentent de se défaire du marquage individuel adverse.

GRAPHISME 92%
Impressionnant de réalisme et bourré de détails ; on reconnaît chaque joueur.

ANIMATION 95%
L'animation fourmille de petits gestes qui donnent de la vie au jeu.

SON 90%
Commentaire en phase avec l'action et musiques agréables.

JOUABILITÉ 90%
Jouer avec la manette analogique ou avec la croix de direction : à vous de voir.

ISS PRO 98

Après avoir passé au crible le volet N64 d'ISS '98, voyons ce qu'a dans le ventre la version PlayStation qui, rappelons-le, a été réalisée par une autre équipe de développement.

Les menus de ce volet PlayStation sont dépouillés, de telle sorte que l'on ne passe pas plus d'un quart d'heure à paramétrer son équipe avant le coup d'envoi. Bonne intention, mais du coup on se retrouve avec un aspect tactique moins poussé. Ce qui confère une orientation un chouïa plus arcade à un titre qui avait, pourtant, une réputation de simulation pure et dure. Cela se confirme également dans le domaine de la jouabilité. Cette dernière se caractérise par une légère assistance de l'ordinateur lorsqu'il s'agit d'esquiver un tacle, faire une tête... Graphiquement, on n'est pas dépaysé. ISS Pro 98 confirme les qualités esthétiques et l'animation qui ont fait le succès de ses prédécesseurs. Enfin, on lui décernera une mention spéciale pour ses commentaires parfaitement synchronisés avec l'action. Bref, si FIFA est dédié aux « intégristes » du foot, l'aspect arcade d'ISS Pro 98 fera le bonheur des joueurs occasionnels.

Wolfen

Les paramétrages d'avant match ne prennent pas plus d'une minute.

On reconnaît bien la tournure de moine de Zidane.

développeur	KONAMI
éditeur	KONAMI
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 90%

En résumé

ISS Pro 98 perd de son attrait pour les amateurs de simulation. Plus arcade, il s'adresse à des joueurs « occasionnels ».

GRAPHISME 95%
Les joueurs sont d'un réalisme irréprochable, au point que l'on reconnaît les visages.

ANIMATION 92%
La gamme de mouvements est très riche, même pendant les arrêts de jeu.

SON 87%
Commentaires réellement en phase avec l'action. Carton rouge pour la musique !

JOUABILITÉ 89%
Dommage que les petits gestes techniques soient automatiques et non manuels.

100 95 90 **89** 80 75 70 65 60 55 50

Concours

Jouez et gagnez

08 36 68 77 33

3615 : 0,85 F la minute.

MR DOMINO

Super ! On va enfin pouvoir jouer aux cascades de dominos sur PlayStation. Et pour une fois, on ne passera pas cinq heures à tout installer pour regarder les dominos s'écrouler en trente secondes !

Vous dirigez le jovial Mister Domino sur un circuit parsemé d'obstacles, où il doit déposer (derrière lui) des dominos. Le but du jeu consiste à actionner des mécanismes plus ou moins loufoques, en faisant tomber lesdits dominos sur des interrupteurs. Une fois tous ces mécanismes enclenchés, on passe au niveau suivant. Notez qu'il est impossible de faire reculer Mr Domino. C'est tout droit, à droite ou à gauche pour éviter les pièges !
Malheureusement, un gros défaut de représentation en 3D isométrique, vient fausser la perception de la trajectoire. On pense être sur la bonne ligne... et non ! On est alors obligé d'attendre le prochain tour pour retenter de poser les dominos. Vu le peu de temps octroyé pour parcourir un niveau, mieux vaut le connaître parfaitement, ce qui signifie des heures de jeu sur le même parcours. Pas très motivant ! Des niveaux plus progressifs et un mode Entraînement auraient été les bienvenus.

Il est possible d'enchaîner l'enclenchement des mécanismes.

Leflou

Ici, en poussant le domino sur l'interrupteur au sol, Mr Domino actionne un mécanisme.

PlayStation
MR DOMINO

développeur	ARTDINK
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/STRATEGIE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	TRES DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 80%

82

en résumé

Un concept original, des graphismes mignons tout plein, Mr Domino est un jeu d'action/ stratégie sympatoche. Et c'est déjà pas si mal !

GRAPHISME 80%
Les graphismes sont simples, mais craquants.

ANIMATION 80%
Animation 3D sans surprise pour les dominos.

SON 70%
Musique anonyme et bruitages discrets.

JOUABILITÉ 70%
La 3D isométrique fausse l'appréciation des trajectoires. Dommage !

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games. **160**

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours) **675**

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F. **770**

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **680**

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **1 000**

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **2 000**

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** A partir du 28 mars 1998, seuls les Crédits Player 1997 et 1998 seront valables. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), de trois timbres au tarif en vigueur et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1998
SCORE GAMES
50
50
50
CREDITS

1998
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

IGGY'S RECKIN BALLS

À mi-chemin entre Sonic et Unirally, Iggy's Reckin Balls apporte son lot de fraîcheur et de nouveautés. Encore un jeu convivial sur la Nintendo 64, décidément la machine pour toute la famille...

Imaginez des circuits tout en hauteur, sans queue ni tête, avec des téléporteurs, des bumpers pour vous envoyer d'une portion de circuit à une autre, et des adversaires pour vous empoisonner la vie. Dans Iggy's Reckin Balls, vous incarnez une boule (!) qui peut s'accrocher aux parois. Quel intérêt me direz-vous ? Eh bien, sachez que la ligne d'arrivée se trouve en hauteur, toujours en hauteur. Il faut donc grimper et grimper encore, utiliser les options pour exploser vos adversaires et vos turbos pour tracer comme un « ouf » ! Avec ses cent niveaux, ses modes de jeux variés, ses persos cachés et sa bonne humeur, Iggy's Reckin Balls est un jeu sympathique dont le seul défaut vient de sa maniabilité un peu délicate — en partie à cause du paddle analogique. Mais pourquoi ne pas avoir activé la croix de direction, pouurquuuoooi ?

Une ligne droite : le meilleur endroit pour enclencher un turbo. Ça va tracer grave !

Leflou,
rebondit toujours.

En s'accrochant, la boule peut se hisser et prendre de l'élan. Attention car on ne peut pas s'agripper partout !

Nintendo 64
IGGY'S RECKIN BALLS

développeur	IGUANA
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	COURSE DÉLIRANTE
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	BONNE
prix	D

82%

PLAYER FUN 85%

En résumé

Iggy's Reckin Balls est speed, bien conçu et convivial. Dommage que la maniabilité pèche un peu et que l'action soit parfois confuse.

GRAPHISME — 75%
Choix des couleurs parfois malheureux et ensemble un peu flou.

ANIMATION — 80%
L'animation est un poil saccadée, mais ce n'est pas méchant. Ça va bien vite !

SON — 85%
Les musiques collent bien à l'action et les bruitages sont « mimis » comme tout.

JOUABILITÉ — 75%
On a du mal à s'accrocher aux parois. L'utilisation de la croix de direction aurait été judicieuse.

ViteVu

NINTENDO 64

GASP

prix 52%

éditeur: KONAMI
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde: MEMORY PACK
continue: INFINI

Dommage, dommage... Il y aurait tant à dire sur GASP... s'il s'agissait d'un bon jeu. Faisant partie du clan fermé des jeux de combat sur N64, il propose une vue classique de côté, avec seulement trois petits boutons, et des manipulations à la Virtua Fighter. En plus de ses huit combattants, physiquement très éloignés, il permet un truc fabuleux : créer son propre fighter ! Le rêve de tout fan de baston. On paramètre les proportions du perso, sa taille et son apparence physique. Grand, il aura beaucoup d'allonge et une bonne puissance ; petit, il passera sous les coups et sera plus rapide. Ensuite, sous la houlette d'un des héros du soft, il apprendra ses coups et combos de base, avant de défier les autres pour, à chaque victoire, gagner un nouveau coup du personnage vaincu. Au fur et à mesure, votre alter ego deviendra un héros à part entière et vous pourrez, bien sûr, jouer contre le protégé de votre meilleur copain, histoire de voir qui a récupéré les coups les plus intéressants.

Cela étant, je vous dois la vérité. Malgré ce mode de jeu fabuleux, GASP est un des jeux les plus pourris que j'ai jamais vu : animation baclée, mouvements raides, décors sans intérêt, bande-son inexistante. Rendez-vous compte, un concept génial gâché par une réalisation en dessous de zéro. Surtout de la part d'un éditeur comme Konami, qui nous avait habitués à mieux. Une énorme déception !

Reyda

PLAYSTATION

WWF Warzone

prix 85%

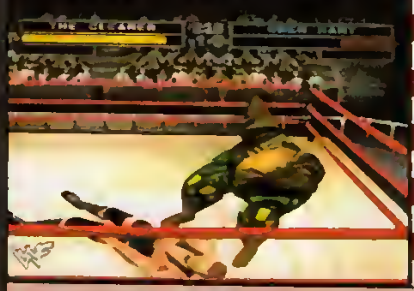
éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: CATCH
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Tous les ans, Acclaim commercialise une « simulation » de catch. Ce coup-ci, ils ont affublé leur WWF du complément Warzone. Doté d'une animation et de graphismes irréprochables, Warzone offre un système de combat convaincant à base de combinaisons de touches. Une option intéressante consiste à créer et personnaliser un catcheur, qui ira, ensuite, se mesurer aux monstres de la WWF. Enfin, une fois n'est pas coutume, c'est à plusieurs que ce soft se révèle le plus fun. Bref, aussi bon soit-il, ce Warzone ne demeure pas moins réservé aux amateurs du genre.

Wolfen

NINTENDO 64

WWF Warzone



prix 85%

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: CATCH
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Dans l'idée, WWF Warzone sur N64 est identique à la version PlayStation, mis à part de subtiles différences d'un point de vue technique. L'animation a tendance à « sursauter » afin de se caler sur les mouvements de l'adversaire (un défaut moins flagrant sur Play'). En revanche, l'animation est légèrement plus lente, lui donnant un aspect un peu plus réaliste et moins arcade que la version 32 bits. Une fois encore, ce n'est pas ce jeu qui fera aimer le catch. Pour l'apprécier, il est indispensable d'avoir certaines prédispositions pour ce « sport ».

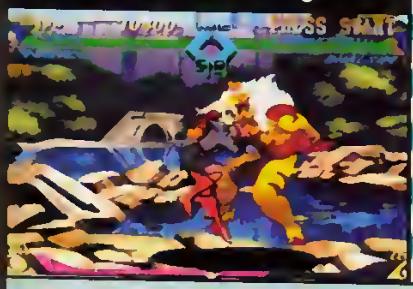
Wolfen

PLAYSTATION

X-Men vs Street Fighter

prix 60%

éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	INFINI



X-Men vs Street est tiré d'une borne d'arcade très sympa. On pouvait y choisir deux personnages issus du monde de Capcom ou de Marvel, et s'affronter par équipe de deux. C'était un duel classique, mais, à tout moment, le personnage inactif pouvait intervenir pour une contre-attaque ou un super coup combiné. Et surtout, d'une simple pression sur deux boutons, il pouvait prendre la place du combattant amoché, lui permettant ainsi de récupérer des points de vie, pendant que lui-même allait au charbon. Il faut avouer que c'était presque le seul intérêt de la borne, qui, sans cela, n'innovait pas une cacahuète.

Passons à la conversion sur PlayStation. Tiens, non seulement c'est très lent, mais l'animation est hachée, et parfois si ridicule qu'on en rigole ! Et les sprites de certains personnages « subissent » des effets de rotation pour faire croire qu'ils sont penchés quand ils courent… Et, gros gros défaut, on ne peut pas changer de combattant en cours de jeu : le « second » a un rôle presque décoratif… quand il ne crée pas de bug ! Comme par exemple Zangief, qui s'empare du second perso venu le temps d'un contre ; ce dernier sort de l'écran une fois son rôle rempli, et Zangief se retrouve alors à faire un Pile Driver tout seul, les bras refermés sur le vide (alors que le perso se trouvait dans ses bras la seconde précédente). Bizarre, bizarre… Un jeu moche, lent et buggé, à éviter à tout prix.

Reyda

Jusqu'à

100 %

de gagnants

sur

36.15 PLAYER ONE

100 % de gagnants en juin 98 pour les concours suivants : places de ciné Wishmaster, jeu "Les Visiteurs" (PC) et Technopères / IKKS,

96 % de gagnants pour le concours Sentinel Returns (PlayStation),

74 % pour le jeu Resident Evil 1 et 2 / Wishmaster.

Et ce n'est pas fini, chaque mois, il y a un ou plusieurs concours avec plus de 50 % de gagnants. À toi de les découvrir !

Sur 36.15 PLAYER ONE, si tu ne gagnes rien, c'est que tu l'as fait exprès !

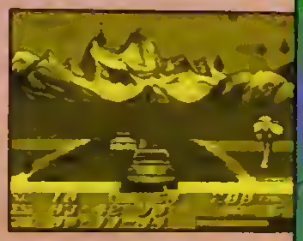
ViteVu

GAME BOY
V-Rally

prix	91 %
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Vous le savez peut-être, la mode sur PC est aux émulateurs. Ainsi toutes nos chères consoles (à l'exception des 32/64 bits) mais aussi les vieilles bornes d'arcade, sont émulées grâce à de petits programmes que l'on trouve sur le Net. Eh bien Infogrames vient de faire encore plus fort : ils ont inventé, avec V-Rally, un émulateur arcade sur Game Boy ! Et plus précisément de Pole Position, le premier jeu de caisse digne de ce nom, signé Atari à la fin des années 70... Bon, je blague, mais je vous promets que la ressemblance est frappante. Ils ont juste changé les voitures, en mettant évidemment les Subaru Impreza, 306 Kit Car et autres Mitsubishi qui animent le championnat des Rally. Ils frôlent le plagiat ! Et malgré tout, c'est pas mal... pour une Game Boy. Le mode Arcade avec ses courses éliminitoires (en facile/moyen/difficile), et le mode Championnat qui vous attribue des points, sont suffisamment motivants pour s'amuser peinard sur la plage entre deux baignades ou, encore mieux... en voiture. Et si ce n'est pas assez, on peut augmenter le niveau des adversaires en basculant du mode Débutant à Pro ou Expert. De plus, le rendu graphique des voitures est étonnant pour cette machine, l'animation est fluide, et la jouabilité très correcte.

Seule ombre au tableau, impossible de jouer à deux en link (ce qui est quand même l'un des grands attraits de la Game Boy), et encore moins à quatre (avec le Four Player Adapter de F1 Race, cela aurait été possible facilement). Il faut donc saluer l'effort, car la Game Boy reste plus que jamais d'actualité, surtout avec un petit jeu sympa comme celui-là. Malheureusement, peu d'éditeurs s'en préoccupent.



Crevette

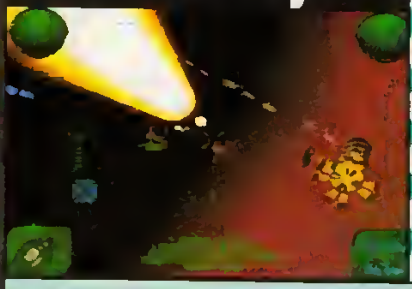
NINTENDO 64
GT64

prix	68 %
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI

Voilà un nouveau « petit » jeu de caisses sur Nintendo 64, pas trop vilain, et qui propose un pilotage en finesse avec contre-braquages et glissades. Seulement, il a deux problèmes. Le premier, c'est le bruit du moteur, qui fait penser à tout sauf à un moteur. Et le second, indépendant du soft mais plus grave, est la sortie prochaine en France de F1 World Grand Prix ! Ce dernier lui est supérieur sur tous les plans (à part peut-être l'animation). Bref, le soft d'Ocean paraît bien terne à côté de F1 WGP. Patience, donc...

Chon

PLAYSTATION
Xenocracy



prix	72 %
éditeur	GROLIER INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP 3D
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Xenocracy est un Colony Wars-like, en moins beau et d'un intérêt assez limité. Vous incarnez les forces de l'UPN, une sorte de police à l'échelle du système solaire, qui ont pour mission d'arbitrer un conflit économico-politique opposant quatre superpuissances. Un coup, on tape sur les Martiens, un autre sur les Vénussiens... Si les décors de l'espace sont séduisants, le design et les textures des vaisseaux ne sont pas très emballants. Quant on a goûté à Colony Wars et à Blast Radius, il est difficile d'accrocher à un jeu de moindre qualité.

Wolfen

NINTENDO 64

Wetrix

prix **85%**

éditeur: INFOGRAMES
textes: ANGLAIS
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Wetrix fait partie de ces titres qui rendent le joueur perplexe. Ça a l'air bien, sympa, mais on n'y comprend rien ! Et puis, à l'usage, on devient accro et on ne peut plus s'en passer. Ce nouveau casse-tête repose sur un concept novateur, moitié Populous (pour la vue et certains effets), moitié Tetris (pour le côté assemblage).

Vous êtes face à un plateau de jeu en 3D isométrique, sur lequel il faut poser des pièces « tetrisiennes ». En les assemblant, vous créez des montagnes et des cuvettes. De temps à autre, les pièces sont remplacées par des gouttes d'eau qu'il faut impérativement placer dans une cuvette. Sinon, l'eau s'écoulera en dehors du plateau de jeu, ce qui aura pour effet de remplir une jauge sur la droite de l'écran. Une fois celle-ci pleine, c'est le Game Over assuré. Le problème est qu'au bout d'un moment, les cuvettes débordent (et en plus, il pleut régulièrement). Heureusement, des gouttes de feu assèchent les cuvettes, ce qui vous fait aussi gagner des points suivant la profondeur et la taille du lac asséché. Et si je vous dis qu'en élevant des murailles trop hautes, un tremblement de terre se produit, vous comprendrez l'ampleur de la tâche. Mais là aussi, des options permettent de réduire les murailles.

Au final, malgré la prise en main délicate, Wetrix a le mérite d'être novateur et de rendre accro, pour peu que vous aimiez les casse-têtes. Alors, n'hésitez pas.

Wonder

OFFRE GAMEBOY

Abonne-toi à Player One et reçois

V-RALLY

3 mois : 269 F au lieu de 358 F*
6 mois : 309 F au lieu de 454 F*
1 an : 399 F au lieu de 617 F*

ocean Nintendo

Bon à renvoyer à : Bi3 - Abonnement PO/VRALLY - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

● 3 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 269 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : 300F.

● 6 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 309 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : 340 F.

● 11 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 399 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : 430 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 3 numéros : 96 F. ● 6 numéros : 192 F. ● 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire
* des parents pour les mineurs

ViteVu

PLAYSTATION

Viper

prix 75 %

éditeur: OCEAN
textes: ANGLAIS
genre: SHOOT 3D
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Viper est un shoot'em up 3D qui permet au joueur de se défouler sur des aliens aux commandes d'un hélico futuriste. À ce titre, il se doit donc de répondre à plusieurs critères : liberté de manœuvre, augmentation substantielle de l'armement, boss protéiformes, lisibilité de l'action et, bien sûr, une jouabilité trépidante qui fait transpirer le joueur sang et eau sur son paddle. Eh bien, Viper possède toutes ces qualités... sauf une : la lisibilité de l'action. Tous les niveaux de ce shoot sont trop sombres. À tel point qu'on esquive souvent les éléments du décor au dernier moment parce qu'on vient juste de les distinguer ! De même pour les ennemis et leurs tirs, tout se fait quasiment à l'aveuglette. Certes, cela donne une ambiance particulière et plutôt glauque au jeu, mais cela le rend surtout très fatigant à jouer. Il faut sans cesse écarquiller les yeux pour distinguer divers éléments. À première vue, on pourrait penser que cette ambiance sombre a été voulue afin de rehausser les magnifiques effets de lumière (tirs, bombes, explosions) du jeu... Mais je dirai plutôt que c'est pour masquer des textures de mauvaise qualité, voire archaïques. C'est dommage car la maniabilité est parfaite, le système d'armement intéressant, les bonus stages sont bien cachés et la liberté de manœuvre de l'hélico plutôt grande.

En bref, tout le reste en ferait un jeu quasi excellent. C'est simple, s'il avait été moins sombre, il aurait mérité une note de 90 %, mais avec des si...

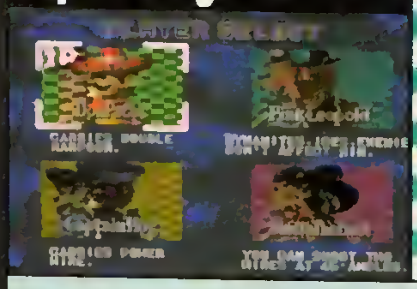
Wonder

PLAYSTATION

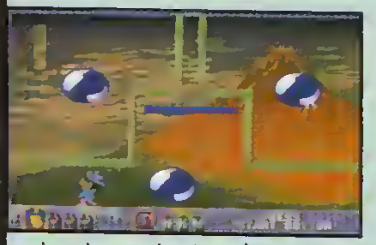
Super Pang Collection

prix 81 %

éditeur: CAPCOM
textes: ANGLAIS
genre: SHOOT'EM UP
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI



Tiens revoilà Pang ! Et la compilation complète de tous les épisodes sortis en arcade. Eh oui, les fans des deux harponneurs fous vont se régaler avec ce Super Pang Collection de Capcom (l'original ayant été créé par Mitchell). C'est donc Pomping World (sorti en 89 sous le nom de Pang), Super Pang (90) et Pang 3 (95 et inédit sur console) qui vont sont proposés sur PlayStation. Même si les deux premiers n'ont rien perdu de leur charme, c'est bien sûr Pang 3 qui mérite que l'on s'y attarde. Je vous rappelle le principe : armé d'un harpon, vous devez éliminer un certain nombre de bulles à l'écran ; chacune d'elles se subdivise lors de chaque impact. Bien sûr, options et ennemis sont là pour vous aider ou vous empêcher de buller en rond. Mis à part des graphismes de meilleure qualité et un mode Beginner, Pang 3 apporte, en plus, quatre personnages bien distincts qui ont chacun leur propre harpon. Le meilleur d'entre eux étant Captain Hog et son double « harpon-grappin ». Évidemment, chacun de ses épisodes est fidèle à l'original (arcade). D'ailleurs, à part les temps de chargement, c'est quasiment du 100 % identique. Tant mieux, ça augure d'excellentes choses pour les deux prochaines compils de Capcom (Ghosts'n Goblins et 1942).



Pour finir, Super Pang Collection est une excellente initiative de la part de Capcom, qui devrait ravir ceux d'entre vous qui aiment les jeux à l'ancienne comportant des dizaines et des dizaines de niveaux.

Wonder

PLAYSTATION

Premier Manager 98

prix 78%

éditeur: GREMLIN
textes: ANGLAIS
genre: MANAGEMENT
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Lorsque j'ai eu ce soft pour la première fois entre les mains (il y a deux mois), l'éditeur m'avait affirmé qu'il s'agissait d'une version définitive. Avec la cohorte de bugs qu'il présentait, il y avait de quoi émettre des réserves. En fait, tous les bugs constatés ont été gommés dans la version commercialisée, de sorte que le jeu devient jouable et intéressant. Premier Manager a cependant conservé un défaut de poids : il est gourmand en blocs de sauvegarde. Il en requiert quinze, autrement dit, une memory card complète ! Il faut également reconnaître que l'interface n'est pas très ergonomique. Cela est dû, notamment, à la répartition bordélique des informations relatives aux joueurs. Par exemple, lorsque l'on consulte l'écran présentant l'équipe adverse, on nous donne sa formation, le nom et le niveau technique des joueurs, mais pour connaître sa position au championnat, il faut retourner à l'écran de classement. Des exemples comme ça, il y en a à la pelle. Par ailleurs, le jeu manque singulièrement de profondeur d'un point de vue « technico-tactique » comme dirait Aimé Jacquet. À quand un jeu complet prenant en compte des données telles que le merchandising, la régie publicitaire, les améliorations des infrastructures ? Un jeu vraiment complet comme on en trouve tant sur PC. Bref, Premier Manager 98 peut s'avérer intéressant pour les débutants désirant s'initier au côté business du foot, mais les joueurs d'expérience s'ennuieront vite.

Wolfen

GAME BOY

World Cup 98

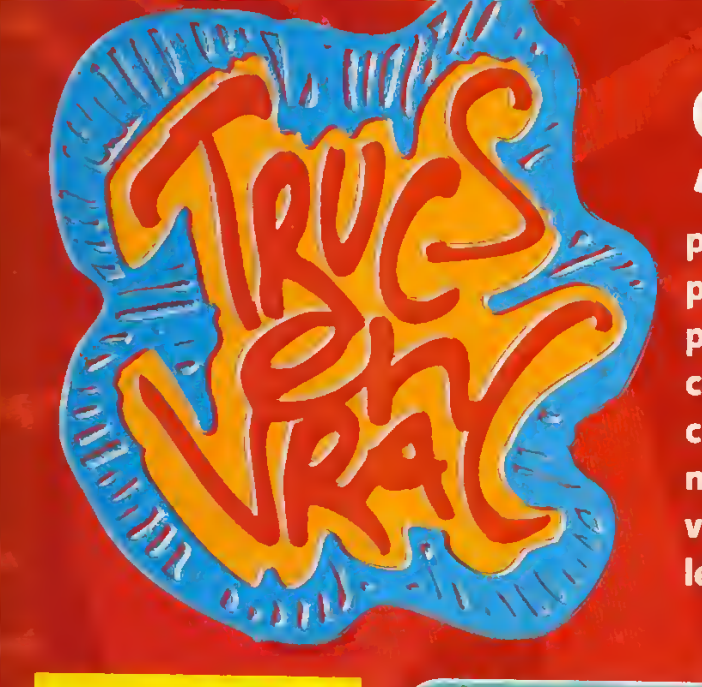
prix 30%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: FOOT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOT DE PASSE
continue: OUI

Après le raz-de-marée du Mondial, qui a vu les bleus d'Aimé Jacquet s'imposer face au Brésil sur le score sans appel de 3 à 0 (NDLR : Chon, toujours à la pointe de l'info !), World Cup 98, le produit officiel d'Electronic Arts arrive sur Game Boy. Seulement voilà, le foot n'est pas un genre fait pour la Game Boy. Graphismes dépouillés, contrôles sommaires, jouabilité laborieuse, manque de convivialité... Bref, FIFA sur portable n'est pas une réussite, et ce n'est pas étonnant. Mais Electronic Arts comptait exploiter le filon jusqu'au trognon !

Chon

Le magazine N°1 des fans de Manga
MANGA Player
Dans le numéro de septembre,
3 séries :
.Ah! My Goddess.
.Dragon Head.
(en sens japonais)
.Flag Fighter.
+ toute l'actualité sur la japanimation
132 pages
En vente le 23 août
100% mangas



Salut à tous, tricheurs de tout poil ! J'espère que vous avez passé de bonnes vacances et que vous en avez profité pour essayer pleins de cheat modes, passwords et autres trucs. Ah bon, vous avez préféré la plage... Vous en avez de la chance, car moi, j'ai consacré mon été à vous concocter ces quelques pages. Ah, un dernier mot, ce n'est plus la peine d'adresser vos plans ou astuces à Bubu, il n'est plus là, le bougre. Alors, pensez à moi.

Wonder, si si, j'existe !

Mots de passe

Croc (PlayStation)

H : Haut, B : Bas,
G : Gauche, D : Droite.
– Niveau 1-2 :
HGGGGBBHGHDBDDH
– Niveau 1-3 :
DHGHGHHDGDHDGHB
– Niveau 1 - boss 1 :
BGHDGBDGDGDDBGG
– Niveau 1-4 :
HGBGGBBDGGDBDDH
– Niveau 1-5 :
DHBHGHHHGBHDGHB
– Niveau 1-6 :
BGDDGBDBDHDDBGG
– Niveau 1- boss 2 :
GBHHDDBDGGHDHGB
– Niveau 2-1 :
DBGBHDHHGGHDGHB
– Niveau 2-2 :
BDHGHGDBDDDDBGG
– Niveau 2-3 :
GHDBBDBDGBHGHGB
– Niveau 2 - boss 1 :
HGBDHGBDGGDBDDH
– Niveau 2-4 :
BDDGHGDBDHDHGGG
– Niveau 2-5 :
GBHBBHBDBGHBDGB
– Niveau 2-6 :
HGGDBHBDBBDGHDH
– Niveau 2 - boss 2 :
DHGBBBHHBGHHBHB
– Niveau 3-1 :

LE CODE DU MOIS

Wave Race
Chevaucher un dauphin
Wonder, l'ami des dauphins

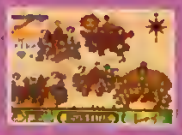
Nintendo 64

Voici un code qui, depuis un an, résistait à toutes nos tentatives. Mais aujourd'hui, c'est fini ! Alors allez en **Stunt Mode, au Dolphin Park**
Choisissez un jet et exécutez les figures suivantes (dans n'importe quel ordre), en passant dans tous les anneaux . **Poirier** (**Bas** puis **Haut** sans l'accélérateur) ; **Retourné** (tournez le stick dans le sens des aiguilles d'une montre, le tout sans l'accélérateur) ; **Conduite debout + saut arrière** (tournez le Stick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis **Bas**, le tout sans l'accélérateur) , **Vrille Gauche** (**Droite** puis maintenir **Gauche** durant un saut) ; **Vrille Droite** (**Gauche** puis maintenir **Droite** durant un saut) ; **Looping** (**Haut** puis maintenir **Bas** durant un saut) ; **Plongeon** (**Bas** puis maintenir **Haut** durant un saut). Une fois ces sauts réalisés, terminez le parcours (vous entendrez un cri de dauphin).
Sélectionnez ensuite le mode **Championnat** et maintenez **Bas** tout en choisissant un jet ; allez en Warm Up et à vous la chevauchée à dos de dauphin. Vous ne pourrez l'utiliser que dans les **Warm Up**, mais il sera sauvegardé à jamais sur votre cartouche.

Klonoa
Extra Stage
Achille Zavatta

PlayStation

N'hésitez pas à chercher les 72 **Pantomines** cachés dans les niveaux, car cela vous permettra d'accéder à un **stage secret** fort sympathique (et difficile).



Mario 64
Un 1 Up Combo
Mario Cipollini

Nintendo 64

Rendez-vous au **3e arbre** près de la cascade, à l'extérieur du château. Faites le **poirier** au sommet de l'arbre pour obtenir **une vie**. Entrez et sortez du château, puis recommencez. Simple.

Nascar '98

Signe de la main du pilote

Yacine Demain

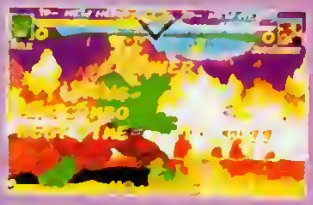
Pendant une course, en mode Un joueur, appuyez sur ● pour sélectionner la vue cockpit, puis pressez ▲. Le pilote vous fera un signe de la main.

Marvel Super Heroe's

Mode No Gem, continuer à se battre à la fin d'un combat

Stevie Wonder

Dans le mode Deux joueurs, vous obtiendrez le mode **No Gem** en appuyant en même temps sur les boutons **Select** de chaque manette, lors de l'affichage de l'écran de chargement, juste avant le combat.
Lorsque vous avez gagné un match (attention, pas un round de combat...), appuyez sur **Select** et vous pourrez continuer à latter votre adversaire pendant ce temps.

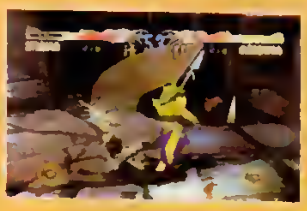


Cardinal Syn

Personnages cachés

Kull, le roi barbare

Dans ce jeu de combat à l'épée, exclusivement réservé aux amateurs d'heroïc fantasy, il existe huit personnages cachés. Vous pouvez les obtenir en défonçant à coups de hache les touches suivantes, pendant l'écran « **Press Start** ». À chaque fois, un grognement vous indiquera le bon fonctionnement du code.
- Bimorphia : **Droite, Droite, Droite, Bas,** ●
- Juni : **Haut, Gauche, Gauche, Haut,** ●
- Kahn : **Haut, Haut, Bas, Bas,** ▲
- Moloch : **Haut, Droite, Bas, Gauche,** ●
- Mongwan : **Bas, Bas, Bas, Haut,** ▲
- Redemptor : **Haut, Bas, Gauche, Droite,** ●
- Stygian : **Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ▲
- Vodu : **Gauche, Gauche, Gauche, Haut,** ●



Vous pouvez effectuer tous ces codes les uns après les autres. N'hésitez pas, et que la force de l'ours et le courage du loup soient avec vous !

Top Gear Rally

Nouveaux crédits, accès à la 2e saison

Michèle Mouton

Allez à l'écran d'options et lancez les **Credits** ; faites ensuite, **Croix-Gauche, C-Bas, Croix-Droite, Croix-Bas** et **Z**. Revenez à l'écran d'options ; appuyez de nouveau sur Credits et vous obtiendrez le générique de fin de la première saison.
Ensuite sauvegardez, et vous pourrez accéder directement à la saison suivante. C'est y pas beau, ça ?

Goldeneye 007

Autre tour de garde

Docteur No

Au niveau 1, montez au sommet de la tour n° 2 et regardez, à l'aide du **Sniper**, vers la sortie opposée. Vous verrez une nouvelle tour qui contient des gardes.

Mots de passe

GHDBHBHDBBHBGGB
– Niveau 3-2 :
HGBDBHHDBGDGBDH
– Niveau 3-3 :
DHBBBBBHBBHHHHB
– Niveau 3 - boss 1 :
BGDGBHGBHHDHDGG
– Niveau 3-4 :
HDDDHDHDBBDGBHH
– Niveau 3-5 :
DBDBHGBHBGHHHDB
– Niveau 3-6 :
BDBGHDGBHDDHDBG
– Niveau 3 - boss 2 :
GHGBBGHDBBHBGBB
– Niveau 4-1 :
DBHBHGBBBBHHHGB
– Niveau 4-2 :
BDGGHDGHHHDHDHG
– Niveau 4-3 :
GBBBBBHGGGDHGHB
– Niveau 4 - boss 1 :
HHDDBBHGGBHGBBH
– Niveau 4-4 :
BBBGBBBHDDHHDHB
– Niveau 4-5 :
GGGBHHDGGBDBGHG
– Niveau 4-6 :
HHHDBBDGGGHGBBD
– Niveau 4 - boss 2 :
DGHBBHGBGBDHHGG
– Niveau 5-1 :
GGBGHDDGGGDHGHD
– Niveau 5-2 :
HBDHHGDGGBHGBBG
– Niveau 5-3 :
DDDGHDGBGGDHHGD
– Niveau 5-4 :
BBBBHGBHDDHHDHH
– Niveau 5 - boss :
GGGGBDDGGBDBGHD

Jurassic Park (PlayStation)

Voici deux mots de passe utiles pour Sarah :
– 99 vies : ■,■,▲,●,×,×,■,■,▲,×,●,▲.
– Galerie de Sarah : ▲,▲,■,×,●,■,▲,×,■,■,●,●.

Doom 64 (Nintendo 64)

Après avoir entré ce mot de passe, attendez le 4e niveau de démo du jeu.

Mots de passe

– Démo du niveau 32 : RVNH 3CT1 CD3M 0???

WarGods (PlayStation)

À faire dans l'écran des options, à la ligne des codes :
– Finir le jeu en un combat : 4258

Auto Destruct (PlayStation)

– Niveau 1 : sSFTgfCnZ
– Niveau 2 : rnLVbbJnY
– Niveau 3 : frJKZYCPf
– Niveau 4 : rmKKFFfnk
– Niveau 5 : gvLKCgkmp
– Niveau 6 : gvLKBgkmb
– Niveau 7 : gvJVCsjmp
– Niveau 8 : gvBVYshNv

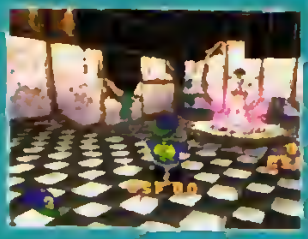
Extreme G (Nintendo 64)

Entrez ces noms à l'écran Player Name. Vous devez entendre un bruit s'ils sont correctement tapés.
– Gagner facilement : RA50, puis quittez le jeu à chaque circuit quand 0 s'affiche à l'écran ; sélectionnez Quit avec le bouton Start.
– Équipe des programmeurs : XGTEAM, puis revenez à cet écran et entrez le prénom d'un des programmeurs comme Greg, Ash ou John. La tête du programmeur se retrouvera au-dessus de la moto, pendant la course.
– Tirer sur Fergus :

La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Rascal
Stage Select
Alban dit de Grand Chemin

Tout d'abord, allez dans l'écran des mots de passe pour taper le mot **HOUSE** Ensuite, commencez une partie, appuyez sur **R2** pour sélectionner les différentes pièces (maintenez R2 pour entrer dans la pièce désirée). Vous pouvez également presser **R1** pour choisir différents lieux (restez appuyé sur **R1** pour entrer dans le lieu souhaité) Maintenant, à vous de jouer !



Croc
Sound Test
Albert Ducroc

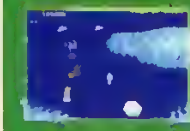
Pour accéder au Sound Test, c'est tout simple : choisissez le menu « **Audio Options** » et faites **Select**. L'option **Music Player** s'affichera alors et vous n'aurez plus qu'à vous étendre et écouter.

Ace Combat 2
Nouvelles vues
Andréas Desas

Allez deux p'tits trucs sympatoches pour ce jeu de combat aérien !
Le premier donne deux nouvelles vues de la carte, dans l'écran de sélection du choix des missions. Il suffit d'appuyer sur **Select** pour changer de vue.
Le second permet de verrouiller le **Replay** sur l'angle de caméra choisi. Il faut rester appuyé sur **Select** pour garder l'angle désiré

Xevious 3DG+
Tordre le vaisseau
Oliver Twist

Et une manipulation sympa pour les fans de Xevious. Si vous avez une manette analogique **GenCon**, vous pouvez faire pivoter votre vaisseau (dans Xevious 3DG uniquement).



Killer Instinct Gold
Sélection aléatoire
Jacky Chan

Si vous ne savez pas quel perso choisir, laissez la console le faire ! Pressez **Croix-Haut** et **Start** en même temps.

Bloody Roar
Modes délires
Alix Anthrope

Si vous voulez jouer avec un perso doté d'une grosse tête, maintenez **L2** à l'écran de sélection des personnages puis choisissez celui que vous désirez.
De même si vous souhaitez jouer avec un combattant minuscule, maintenez **R2** à l'écran de sélection des personnages, puis faites votre choix !

Beast Wars
Puissance maxi
Edouard Labête

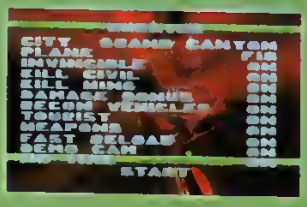
Démarrez une partie, appuyez sur **Start** pour mettre le jeu sur Pause. Ensuite, maintenez **L2** puis appuyez rapidement sur **Haut, Bas, Gauche, Droite, ▲, ✕ et ■**. Libérez **L2** et tapez immédiatement sur **Start**. Votre bestial personnage aura alors augmenté sa puissance de feu.

WarGods
Sélection aléatoire
Jallen

Et un truc qui sert (hum), un ! Pour sélectionner votre personnage au hasard, appuyez sur **Haut** et **Select** en même temps, pendant l'écran de sélection des persos.

Independence Day
Cheat Menu
David Vincent

Pour latter de l'alien facilement, respectez ce qui suit à la lettre. Tout d'abord, allez dans l'écran d'options, là où vous pouvez entrer votre nom : inscrivez **GREG FM**. Rendez-vous ensuite à l'écran de sélection « **1 joueurs/2 joueurs** », et faites rapidement : **Gauche, Droite, ■, ●, ▲, ▲, Bas**.



Au bout d'une ou deux secondes l'écran de **Cheat Menu** apparaîtra.

NHL Break Away '98
Nouvelles équipes, sélection aléatoire
Wayne Gredsky

Pour sélectionner au hasard son équipe (en mode **Exhibition** ou **Practice**), appuyez simultanément sur **R1, R2, L1 et L2** à l'écran de sélection des équipes.
En ce qui concerne les équipes bonus (toujours en mode Practice et Exhibition), appuyez sur **L1, L2** et **■** à l'écran de sélection des équipes. Les nouvelles formations sont New York Sports, Salt Lake Frosties et Canton Michigan Ratpack.
Vous pouvez également obtenir d'autres équipes toujours au même écran et dans les mêmes modes de jeu, en exécutant les

manipulations suivantes :
- Cleveland Barons : **R1, R1, ●**
- Toronto St Pats : **L1, L1, ●**
- Oakland Steals : **L2, L2, ●**
- Kansas City Scouts : **R2, R2, ■**
- Montréal Maroons : **L1, R1, ■**
- Portland Rosebuds : **L2, R2, ■**
- Vancouver Millionaires : **R2, L2, ●**
- New York Americans : **R1, L2, ●**
- Hamilton Tigers : **L1, R2, ■**
- Seattle Metropolitans : **L2, R1, ■**.

Gex : Enter The Gecko
Debug Mode
Alice Sapritch

Il existe un mode **Debug** dans le jeu du lézard doré... mais pas adoré.

Faites **Pause** pendant le jeu et positionnez-vous sur l'option « **Quit** ». Ensuite, maintenez **L2** enfoncé et appuyez sur **Gauche, ●, Haut, Bas, Droite, Droite,**

Gauche, ▲, Haut et Bas. Vous devriez entendre un son. Ensuite appuyez sur **Start** pour revenir dans la partie, puis sur **Select** pour obtenir le **Debug Mode**.

Mots de passe

FERGUS, puis jouez dans le mode Shoot'em up; les droïdes seront remplacés par la tête du directeur de Probe Development.

Formula Karts (PlayStation)
À entrer comme nom de joueur.
– Piste secrète : WOODSTOCK.

Gex : Enter The Gecko (PlayStation)
– Toutes les télécommandes : R1, R2, ✕, L2, ■, ✕, ■, R2, R2, R2, ✕, L2, ■, ✕, R2, ■, L2, R2, ✕, L2, ■, ✕, R2, ■, L2, R2, ✕, ■

Grand Theft Auto (PlayStation)
Programmez ces mots dans l'écran de modification du nom du personnage.
– Niveau max : EATTHIS
– Montrer les coordonnées : BLOWME
– Pas de flics : CHUFF
– Toutes les villes : TURF
– Toutes les villes (1 et 2) : CAPRICE
– Tous les codes ci-dessus plus 99 vies, toutes les armes, munitions illimitées et tous les bonus x 5 : BSTARD
– 9 999 990 points : WEYHEY

Star Wars : Shadow Of The Empire (Nintendo 64)
Ces noms sont à entrer dans l'écran de Rename Player. Le « _ » équivaut à un espace ; et faites

Mots de passe

bien la distinction entre les lettres minuscules et majuscules.
– Rugissement de Wampa : R_Testers_Rocks (des rugissements de Wampas se font entendre dans les pages de menu).
– Générique de fin « bizarre » : _Credits (faites un niveau au choix, et des dialogues se mêleront aux remerciements du générique de fin).

Lucky Luke (PlayStation)

Et hop, des vrais codes pour un « faux » jeu ! À entrer de gauche à droite et de haut en bas.
– Train 1 : Dalton, Dalton, Luke, Jolly
– Train 2 : Luke, Luke, Jolly, Rantanplan
– Pueblos : Dalton, Jolly, Luke, Rantanplan
– Mine : Luke, Jolly, Dalton, Rantanplan
– Désert : Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly
– Saloon : Dalton, Dalton, Jolly, Rantanplan
– Cascade 1 : Dalton, Luke, Luke, Jolly
– Cascade 2 : Rantanplan, Dalton, Luke, Luke
– Chariot : Rantanplan, Dalton, Dalton, Jolly
– Bucheron : Jolly, Dalton, Rantanplan, Rantanplan
– Dalton City : Jolly, Jolly, Luke, Rantanplan.

Écrivez à la rédac !
3615 PLAYER ONE
Tapez *Q
2,23F/mn

Star Wars : Masters Of Teras Kasi

Nouvelles tenues, mode Super Deformed

Han Solo

La force est avec nous ! Elle nous a apporté quelques codes pour le jeu de baston de l'univers Star Wars. Tout d'abord, pour obtenir une autre tenue, maintenez **L1** pendant que vous choisissez votre personnage.
Ensuite, pour jouer avec des personnages super déformés (grosses têtes, gros bras, etc.), maintenez **Select** et **X** enfoncés, juste après avoir sélectionné votre personnage.

Spawn

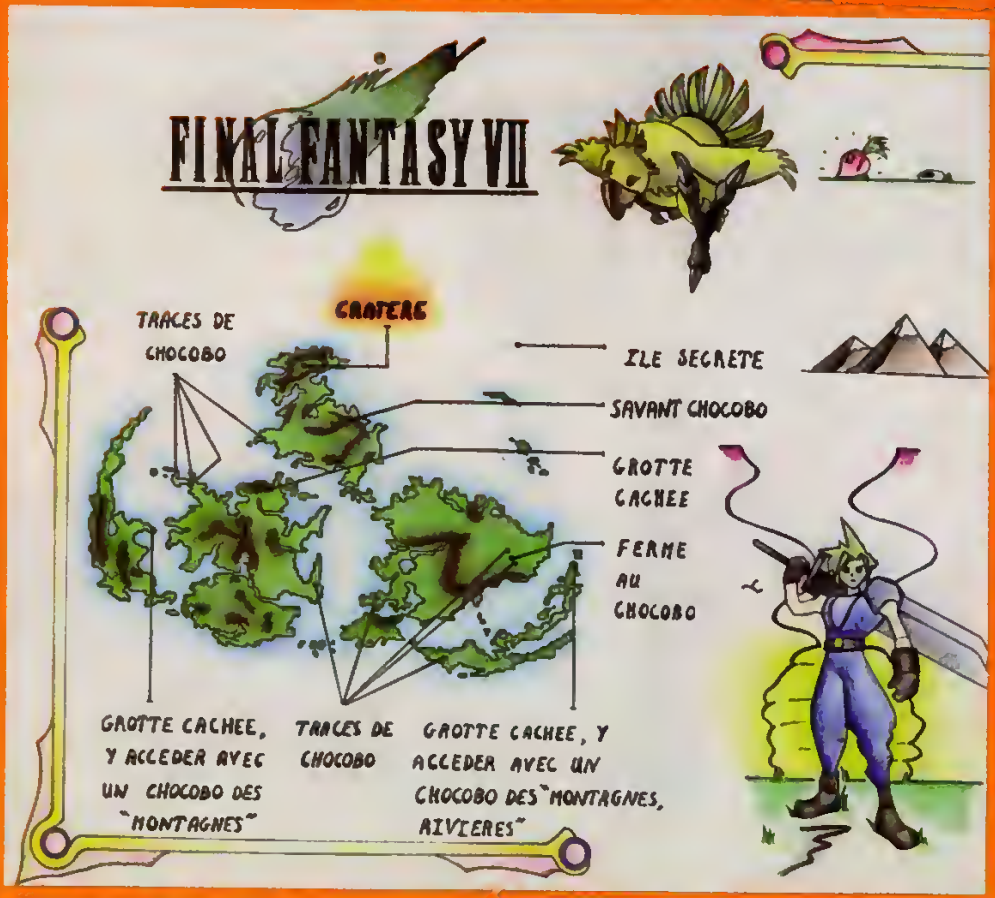
Interview de Todd MacFarlane

Jean-Phi N° 6

Voici une astuce pour tous les fans de Spawn ! Prenez un **lecteur CD** classique, voire une **Satum...**
Allez sur la **piste 16** et l'ami Todd vous expliquera ce qu'il pense des jeux vidéo...

LE PLAN DU MOIS

Eh oui, c'est le grand retour du plan du mois. Pour ma part, c'est le premier que je sélectionne. Ce mois-ci donc, c'est Ronan LE BRUN qui a l'honneur de voir son « bô » plan de Final Fantasy dans ces pages. Et il gagne un jeu Gran Turismo offert par Sony. Alors, content ?



Nintendo Player

nintendo.sega.sony ultra Player

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 38
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

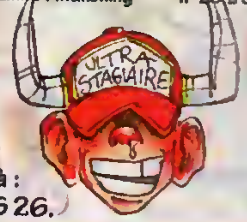
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 1
Castlevania	n°
Donkey Kong 94	n° 31 à 3
Donkey Kong Land	n° 3
Donkey Kong Land 2	n° 5
Double Dragon	n°
DragonHeart	n° 3
Duck Tales	n°
Gargoyle's Quest	n° 4 à
Gremlins II	n°
Kid Dracula	n° 19 et 2
King of Fighters 95	n° 3
Kirby's Dream Land	n° 13 et 1
Megaman	n° 9 et 1
Megaman II	n° 17 et 1
Pinocchio	n° 3
Super Mario Land	n°
Super Mario Land 2	n° 22 à 2
Tetris	n°
TMHT : Fall of the Foot Clan	n°
Toshinden	n° 3
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 3



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Salut les champs

Cet été, deux lecteurs se sont plaints que leurs memory cards ne leur ont pas été retournées. Je tiens à préciser que l'honnêteté de la Poste et de la rédac' ne sont pas à mettre en cause, il s'agit d'une imprudence de l'expéditeur. Pour éviter tout problème, lisez attentivement l'encadré ci-dessous. À part cela, je vois que vous avez su faire un bon accueil à Everybody's Golf. Qui sera le premier à réaliser -22 sur tous les parcours ? À l'occasion de cette rentrée, le défi à relever porte sur Tekken 3. Il vous permettra de savoir si vous avez une chance de remporter la Harley Davidson, mise en jeu par Sony dans son concours Tekken 3 ! Enfin, je finirai par quelques messages personnels : Medhi Ketreb et Regis Wack, j'ai de bonnes nouvelles pour vous. Appellez à la rédac' ou écrivez-moi.

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT ENVOYER MA MEMORY CARD (SANS RISQUE) ?

Pour nous faire parvenir vos memory cards en toute sécurité, évitez absolument les enveloppes en papier classique (avec l'épaisseur de la memory card, l'enveloppe se déchire sous le poids du courrier et son contenu se perd). Optez pour une enveloppe à bulles ou pour une enveloppe cartonnée agréée PTT du type « prêt à poster ». Avec cette simple précaution, votre memory card vous sera retournée dans les 24 h après réception.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	20» 044
2- Jean VINEE :	[illegible]
3- Terence DELAUNAY :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Jean VINEE :	[illegible]
3- Terence DELAUNAY :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	24» 955
2- Terence DELAUNAY :	27» 891
3- Jean VINEE :	28» 577

Résultats du défi Everybody's Golf (Green Country Club)

1 - Arnaud LE FLOCH :	[illegible]
2 - Karim BENYOUNNA :	[illegible]
3 - Guillaume BERTRAND :	[illegible]
4 - René BOURGOIN :	[illegible]
5 - Julien BOUVET :	[illegible]
6 - Franck LAWSKY :	[illegible]
7 - Béranger de ROQUEFEUIL :	[illegible]
8 - Philippe LAMORTE :	[illegible]
9 - Wolfen :	[illegible]
10 - Chon :	[illegible]

Les gagnants

Avec son - 22, Arnaud réalise le score parfait, soit 14 birdies et 4 aigles. Pour l'améliorer, il faudrait réaliser des trous en 1, aigles sur les par 4 ou albatrosses sur les par 5. Difficile, mais pas impossible. Karim le talonne avec un - 21. Enfin, à la troisième place, on trouve Guillaume et René, ce qui fait exceptionnellement quatre gagnants. Ils se verront offrir chacun le jeu Tomb.

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Terence DELAUNAY :	[illegible]
3- Jean VINEE :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	25" 947
2- Terence DELAUNAY :	[illegible]
3- Jean VINEE :	28" 245

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 17" 698
2- Jean VINEE :	2' 29" 807
3- Terence DELAUNAY :	2' 34" 683

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	28" 350
2- Jean VINEE :	28" 910
3- Terence DELAUNAY :	29" 258

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Terence DELAUNAY :	2' 42" 240
3- Jean VINEE :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Terence DELAUNAY :	29" 957
3- Jean VINEE :	[illegible]

EVERYBODY'S GOLF (HAWAIAN RESORT)

1- Arnaud le FLOCH :	[illegible]
2- Wolfen :	- 15
3- Leflou :	- 14
4- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
5- René BOURGOIN :	[illegible]

EVERYBODY'S GOLF (FUJIYAMA COUNTRY CLUB)

1- Arnaud le FLOCH :	17
2- Guillaume BERTRAND :	- 14
3- Wolfen :	- 12
4- Chon :	- 12
5- Franck LAWSKY :	12
6- Leflou	- 10

EVERYBODY'S GOLF (UNITED COUNTRY)

1- Arnaud le FLOCH :	18
2- Wolfen :	13
3- Chon :	13
4- Guillaume BERTRAND :	12
5- Dawood :	- 9
6- Franck LAWSKY :	1

EVERYBODY'S GOLF (VEGAS DESERT CC)

1- Arnaud le FLOCH :	- 15
2- Wolfen :	- 12
3- Karim BENDOUMA :	- 12
4- Julien BOUVET :	- 11
5- Chon :	- 10
6- Franck LAWSKY :	- 10

EVERYBODY'S GOLF (EXTRA COURSE)

1- Wolfen :	4
2- Leflou :	+ 3
3- Chon :	+ 5
4- Wonder :	+ 8

EVERYBODY'S GOLF (5 COURSES)

1- Wolfen :	- 19

EVERYBODY'S GOLF (LONGEST DRIVE)

1- Julien BOUVET :	302 Yd
2- Wolfen :	301 Yd
3- Chon :	299 Yd
4- Arnaud le FLOCH :	297 Yd
5- Wonder :	296 Yd
6- Karim BENDOUMA :	296 Yd

EVERYBODY'S GOLF (MINI-GOLF)

1- Wolfen :	- 21
2- Chon :	- 18
3- Leflou :	- 6
4- Quelou :	- 1

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - TIME ATTACK)

1- Julien BOISIAUD :	1' 26" 555
2- Francis GEISSERT :	1' 27" 752
3- Stéphane MINNE :	1' 27" 038
4- Guillaume BERTRAND :	1' 28" 476
5- Eric MINNE :	1' 28" 726

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - FASTEST LAP)

1- Stéphane MINNE :	39" 146
2- Eric MINNE :	40" 665
3- Philippe LAMORTE :	40" 942
4- Julien BOISIAUD :	40" 943
5- Guillaume BERTRAND :	41" 688

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - TIME ATTACK)

1- Guillaume BERTRAND :	56" 119
2- Eric MINNE :	56" 913
3- Julien BOISIAUD :	56" 943
4- Stéphane MINNE :	57" 137
5- Jonathan Le CORRE	57" 815

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - FASTEST LAP)

1- Eric MINNE :	25" 290
2- Stéphane MINNE :	25" 455
3- Guillaume BERTRAND :	26" 329
4- Julien BOISIAUD :	27" 067
5- Jonathan Le CORRE :	27" 387

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY EAST - TIME ATTACK)

1- Julien BOISIAUD :	1' 38" 938
2- Eric MINNE :	1' 39" 400
3- Stéphane MINNE :	1' 40" 279
4- Guillaume BERTRAND :	1' 40" 500
5- Thomas BERNERON :	1' 42" 171

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY EAST - FASTEST LAP)

1- Eric MINNE :	45" 268
2- Stéphane MINNE :	45" 788
3- Guillaume BERTRAND :	46" 779
4- Julien BOISIAUD :	46" 950
5- Philippe LAMORTE :	47" 503

GRAN TURISMO (CLUBMAN STAGE RS - TIME ATTACK)

1- Stéphane MINNE :	1' 14" 730
2- Julien BOISIAUD :	1' 15" 480
3- Guillaume BERTRAND :	1' 15" 513
4- Eric MINNE :	1' 15" 528
5- Laurent ALSHOUK :	1' 16" 386

GRAN TURISMO (CLUBMAN STAGE RS - FASTEST LAP)

1- Julien BOISIAUD :	34" 539
2- Eric MINNE :	35" 216
3- Stéphane MINNE :	35" 376
4- Guillaume BERTRAND :	35" 486
5- Philippe LAMORTE :	35" 85[illegible]

GRAN TURISMO (TRIAL MOUNTAIN - TIME ATTACK)

1- Stéphane MINNE :	2' 09" 083
2- Julien BOISIAUD :	2' 12" 282
3- Eric MINNE :	2' 12" 721
4- Guillaume BERTRAND :	2' 13" 114
5- Thomas BERNERON :	2' 14" 518

GRAN TURISMO (TRIAL MOUNTAIN-FASTEST LAP)

1- Eric MINNE :	1' 00" 887
2- Stéphane MINNE :	1' 01" 678
3- Julien BOISIAUD :	1' 02" 702
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 505
5- Thomas BERNERON :	1' 04" 352

GRAN TURISMO (AUTUMN RING - TIME ATTACK)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 57" 585
2- Eric MINNE :	1' 57" 897
3- Stéphane MINNE :	1' 58" 520
4- Julien BOISIAUD :	1' 58" 694
5- Thomas BERNERON :	2' 00" 134

GRAN TURISMO (AUTUMN RING - FASTEST LAP)

1- Stéphane MINNE :	55" 828
2- Julien BOISIAUD :	56" 013
3- Guillaume BERTRAND :	56" 310
4- Eric MINNE :	56" 673
5- Thomas BERNERON :	57" 148

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - TIME ATTACK)

1- Eric MINNE :	1' 46" 147
2- Stéphane MINNE :	1' 48" 044
3- Guillaume BERTRAND :	1' 55" 435
4- Julien BOISIAUD :	1' 55" 848
5- Thomas BERNERON :	1' 56" 808

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - FASTEST LAP) R-32 GT- R '89

1- Eric MINNE :	49" 373
2- Stéphane MINNE :	50" 305
3- Guillaume BERTRAND :	54" 271
4- Julien BOISIAUD :	54" 898
5- Thomas BERNERON :	55" 445

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE RS - TIME ATTACK)

1- Eric MINNE :	2' 05" 565
2- Stéphane MINNE :	2' 06" 337
3- Julien BOISIAUD :	2' 06" 089
4- Guillaume BERTRAND :	2' 07" 094
5- Thomas BERNERON :	2' 08" 690

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE RS - FASTEST LAP)

1- Julien BOISIAUD :	59" 474
2- Eric MINNE :	1' 00" 024
3- Guillaume BERTRAND :	1' 00" 352
4- Stéphane MINNE :	1' 01" 274
5- Thomas BERNERON	1' 01" 407

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY SPEEDWAY - TIME ATTACK)

1- Guillaume BERTRAND :	2' 53" 246
2- Julien BOISIAUD :	2' 53" 645
3- Stéphane MINNE :	2' 54" 872
4- Eric MINNE :	2' 54" 227
5- Thomas BERNERON	2' 55" 504

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY SPEEDWAY - FASTEST LAP)

1- Eric MINNE :	1' 23" 015
2- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 182
3- Julien BOISIAUD :	1' 23" 222
4- Thomas BERNERON	1' 24" 385
5- Stéphane MINNE :	[illegible]

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE R11 - TIME ATTACK)

1- Julien BOISIAUD :	2' 55" 709
2- Guillaume BERTRAND :	2' 56" 987
3- Eric MINNE :	2' 58" 108
4- Stéphane MINNE :	2' 58" 632
5- Thomas BERNERON	2' 59" 057

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE R11 - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 867
2- Julien BOISIAUD :	1' 24" 558
3- Eric MINNE :	1' 24" 681
4- Stéphane MINNE :	1' 24" 792
5- Philippe LAMORTE :	1' 25" 883

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TIME ATTACK)

1- Stéphane MINNE :	1' 38" 144
2- Eric MINNE :	1' 38" 981
3- Philippe LAMORTE :	1' 42" 240
4- Guillaume BERTRAND :	1' 43" 751
5- Julien BOISIAUD :	1' 43" 276

GRAN TURISMO (TEST COURSE - FASTEST LAP)

1- Stéphane MINNE :	[illegible]
2- Eric MINNE :	[illegible]
3- Julien BOISIAUD :	[illegible]
4- Thomas BERNERON	47" 759
5- Nicolas CAYRE .	47" 823

GRAN TURISMO (LICENSE B - TEMPS TOTAL)

1- Julien BOISIAUD :	4' 22" 035
2- Philippe LAMORTE :	4' 22" 900
3- Guillaume BERTRAND :	4' 23" 932
4- Steven BESSY :	4' 24" 620
5- Eric MINNE :	4' 25" 335

GRAN TURISMO (LICENSE A - TEMPS TOTAL)

1- Julien BOISIAUD :	4' 39" 702
2- Guillaume BERTRAND :	4' 40" 928
3- Steven BESSY :	4' 41" 816
4- Guillaume BERTRAND	4' 43" 185
5- Philippe LAMORTE :	4' 43" 501

GRAN TURISMO (LICENSE AI - TEMPS TOTAL)

1- Guillaume BERTRAND :	12' 23" 253
2- Julien BOISIAUD :	12' 24" 416
3- Steven BESSY :	12' 27" 593
4- Philippe LAMORTE :	12' 30" 063
5- Guillaume BERTRAND :	12' 31" 203

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 400 M)

1- Eric MINNE :	7" 276
2- Stéphane MINNE :	7" 545
3- Julien BOISIAUD :	7" 831
4- Philippe LAMORTE :	7" 920
5- Guillaume BERTRAND :	7" 997

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 1.000 M)

1- Eric MINNE :	12" [illegible]
2- Julien BOISIAUD :	13" 201
3- Guillaume BERTRAND :	13" 439
4- Yves HELLEBOIOL :	13" 444
5- Philippe LAMORTE :	[illegible]

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TOP SPEED) SUPRA RZ

1- Jonathan Le CORRE	[illegible]
2- Thomas BERNERON	428 km/h
3- Steve MARTENS :	425 km/h
4- Nicolas CAYRE :	426 km/h
5- Frédéric BUTTIER :	425 km/h
5- Francis GEISSERT :	424 km/h
7- Philippe LAMORTE :	424 km/h

GRAN TURISMO (300 KM DE GRAND VALLEY)

1- Eric MINNE :	1 h 23' 39" 9
2- Guillaume BERTRAND :	1 h 26' 04" 4
3- Jonathan Le CORRE	1 h 32' 41" 9
4- Karim/*DOUMA	1 h 33' 25" 6
5- Chon ·	1 h 33' 59" 7

DIDDY KONG RACING LAC ANCESTRAL

1- Joris De POOTER :	46" 33
2- Francis GEISSERT :	46" 86
3- Arnaud MAUDUIT :	48" 66
4- Julien DOIZELET :	50" 71
5- Karim BENDOUMA :	50" 56

DIDDY KONG RACING LAC ANCESTRAL (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	14" 43
2- Joris De POOTER :	14" 75
3- Arnaud MAUDUIT :	15" 85
4- Karim BENDOUMA :	16" 31
5- Julien DOIZELET :	16" 35

DIDDY KONG RACING CANYON AUX FOSSILES

1- Karim BENDOUMA :	1' 17" 70
2- Joris De POOTER :	1' 19" 16
3- Julien DOIZELET :	1' 19" 30
4- Cédric DELAIRIN :	1' 20" 51
5- Sébastien BEOUTIS :	1' 22" 06

DIDDY KONG RACING CANYON AUX FOSSILES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	24" 95
2- Francis GEISSERT :	25" 25
3- Julien DOIZELET :	25" 76
4- Joris De POOTER :	25" 85
5- Sébastien BEOUTIS :	26" 03

DIDDY KONG RACING JUNGLE AUX CASCADES

1- Karim BENDOUMA :	52" 75
2- Joris De POOTER :	53" 79
3- Julien DOIZELET :	53" 85
4- Cédric DELAIRIN :	54" 13
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	54" 16

DIDDY KONG RACING JUNGLE AUX CASCADES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	16" 76
2- Joris De POOTER :	16" 85
3- Julien DOIZELET :	17" 01
4- Cédric DELAIRIN :	17" 35
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	17" 51

DIDDY KONG RACING VOLCAN BOUILLANT

1- Joris De POOTER :	1' 19" 23
2- Karim BENDOUMA :	1' 19" 31
3- Francis GEISSERT :	1' 20" 41
4- Karim BENDOUMA :	1' 21" 05
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	1' 22" 26

DIDDY KONG RACING VOLCAN BOUILLANT (TOUR)

1- Joris De POOTER :	24" 53
2- Karim BENDOUMA :	24" 86
3- Francis GEISSERT :	25" 25
4- Cédric DELAIRIN :	25" 85
5- Sébastien BEOUTIS :	26" 19

DIDDY KONG RACING BAIE DE LA BALEINE

1- Arnaud MAUDUIT :	58" 31
2- Francis GEISSERT :	58" 91
3- Cédric DELAIRIN :	1' 00" 45
4- Karim BENDOUMA	1' 01" 85
5- Marc GUARNIERI .	1' 09" 00

DIDDY KONG RACING BAIE DE LA BALEINE (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	17" 19
2- Karim BENDOUMA :	18" 33
3- Arnaud MAUDUIT :	19" 00
4- Cédric DELAIRIN :	19" 75
5- Régis WACK :	22" 40

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES

1- Cédric DELAIRIN :	1' 10" 41
2- Karim BENDOUMA :	1' 12" 83
3- Francis GEISSERT :	1' 12" 96
4- Jérôme BONNETTE :	1' 14" 41
5- Joris De POOTER :	1' 16" 28

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES (TOUR)

1- Cédric DELAIRIN :	22" 76
2- Francis GEISSERT :	22" 76
3- Karim BENDOUMA :	22" 90
4- Jérôme BONNETTE :	23" 86
5- Joris De POOTER :	24" 43

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT

1- Joris De POOTER :	1' 22" 41
2- Karim BENDOUMA :	1' 23" 16
3- Cédric DELAIRIN :	1' 24" 76
4- Régis WACK :	1' 31" 91
5- Marc GUARNIERI :	1' [illegible]

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	27" 31
2- Joris De POOTER :	27" 33
3- Cédric DELAIRIN :	27" 93
4- Francis GEISSERT :	29" 10
5- Régis WACK	29" 76

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS

1- Jérôme BONNETTE :	53" 16
2- Joris De POOTER :	54" 33
3- Karim BENDOUMA :	54" 55
4- Cédric DELAIRIN :	54" 91
5- Francis GEISSERT :	59" 91

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS (TOUR)

1- Jérôme BONNETTE :	16" 56
2- Joris De POOTER :	16" 90
3- Karim BENDOUMA :	17" 15
4- Cédric DELAIRIN :	17" 75
5- Francis GEISSERT :	19" 25

DIDDY KONG RACING PIC CONGELÉ

1- Francis GEISSERT :	1' 34" 26
2- Karim BENDOUMA :	1' 34" 55
3- Cédric DELAIRIN :	1' 37" 13
4- Jean VINEE :	1' 38" 00
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	1' 41" 11

DIDDY KONG RACING PIC CONGELÉ (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	29" 65
3- Jean VINEE :	29" 76
4- Cédric DELAIRIN :	31" 66
5- Quentin de HAUTECLOCQUE :	32" 50

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE

1- Karim BENDOUMA :	1' 47" 81
2- Joris De POOTER :	1' 52" 95
3- Francis GEISSERT :	1' 57" 60
4- Régis WACK :	1' 58" 40
5- Stef Leflou	3' 01" 46

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	34" 70
2- Joris De POOTER :	36" 63
3- Francis GEISSERT :	37" 45
4- Régis WACK :	38" 80
5- Stef Leflou :	57" 95

DIDDY KONG RACING VALLÉE DES NEIGES

1- Karim BENDOUMA :	56" 91
2- Joris De POOTER :	58" 11
3- Francis GEISSERT :	1' 02" 01
4- Régis WACK :	1' 05" 01
5- Stef Leflou :	1' 37" 25

DIDDY KONG RACING VALLÉE DES NEIGES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA .	18" 43
2- Joris De POOTER :	18" 50
3- Francis GEISSERT :	19" 33
4- Regis WACK :	20" 13
5- Stef Leflou	31" 51

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELÉ

1- Karim BENDOUMA :	1' 26" 60
2- Cédric DELAIRIN :	1' 31" 25
3- Francis GEISSERT :	1' 31" 95
4- Regis WACK :	1' 35" 43
5- Stef Leflou :	2' 50" 71

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELÉ (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	27" 36
2- Francis GEISSERT :	28" 16
3- Cédric DELAIRIN :	29" 51
4- Régis WACK :	30" 40
5- Francis GEISSERT :	32" 10
5- Stef Leflou :	55" 83

DIDDY KONG RACING CANYON AUX BOULETS

1- Jérôme BONNETTE :	1' 41" 85
2- Cédric DELAIRIN :	1' 43" 61
3- Francis GEISSERT :	1' 47" 33
4- Karim BENDOUMA :	1' 47" 86
5- Marc GUARNIERI :	1' 56" 70

DIDDY KONG RACING CANYON AUX BOULETS (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	32" 10
2- Jérôme BONNETTE :	32" 16
3- Cédric DELAIRIN :	32" 95
4- Karim BENDOUMA :	34" 86
5- Régis WACK :	37" 26

DIDDY KONG RACING VILLAGE LUXURIANT

1- Karim BENDOUMA :	1' 26" 41
2- Cédric DELAIRIN :	1' 33" 66
3- Régis WACK :	1' 38" 81
4- Marc GUARNIERI :	1' 39" 91
5- Francis GEISSERT :	1' 40" 06

DIDDY KONG RACING VILLAGE LUXURIANT (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	28" 21
2- Cédric DELAIRIN :	28" 83
3- Régis WACK :	31" 05
4- Francis GEISSERT :	31" 60

DIDDY KONG RACING PLAINES AUX MOULINS

1- Cédric DELAIRIN :	1' 54" 25
2- Karim BENDOUMA :	1' 56" 30
3- Jérôme BONNETTE :	1' 57" 03
4- Francis GEISSERT :	1' 59" 70

DIDDY KONG RACING PLAINES AUX MOULINS (TOUR)

1- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
2- Karim BENDOUMA :	[illegible]
3- Francis GEISSERT :	[illegible]
4- Régis WACK :	[illegible]
5- Stef Leflou :	[illegible]

DIDDY KONG RACING BOIS POSSÉDÉ

1- Karim BENDOUMA :	57" 35
2- Joris De POOTER :	58" 25
3- Olivier GIO :	1' 06" 20
4- Francis GEISSERT :	1' 09" 50
5- Stef Leflou :	1' 34" 33

DIDDY KONG RACING BOIS POSSÉDÉ (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	17" 61
2- Joris De POOTER :	18" 63
3- Régis WACK :	21" 30
4- Francis GEISSERT :	21" 73
5- Stef Leflou :	28" 70

DEFI TEKKEN 3

Le défi du mois reprend les modalités du concours Tekken 3 organisé par Sony. Réalisez donc le meilleur score sur la version française du jeu, en mode Survival (avec une seule barre d'énergie), avec le perso de votre choix. Vos envois doivent me parvenir sur memory card avant le 14 octobre, au plus tard. Dernier détail : sachez que ce défi est entièrement indépendant de Sony. Sur ce bon jeu !

CD 2 titres inédits + le mag officiel

CD EXCLU
2 TITRES
REMIXÉS

YAKALELO

Le mag officiel

39 F

2 posters géants

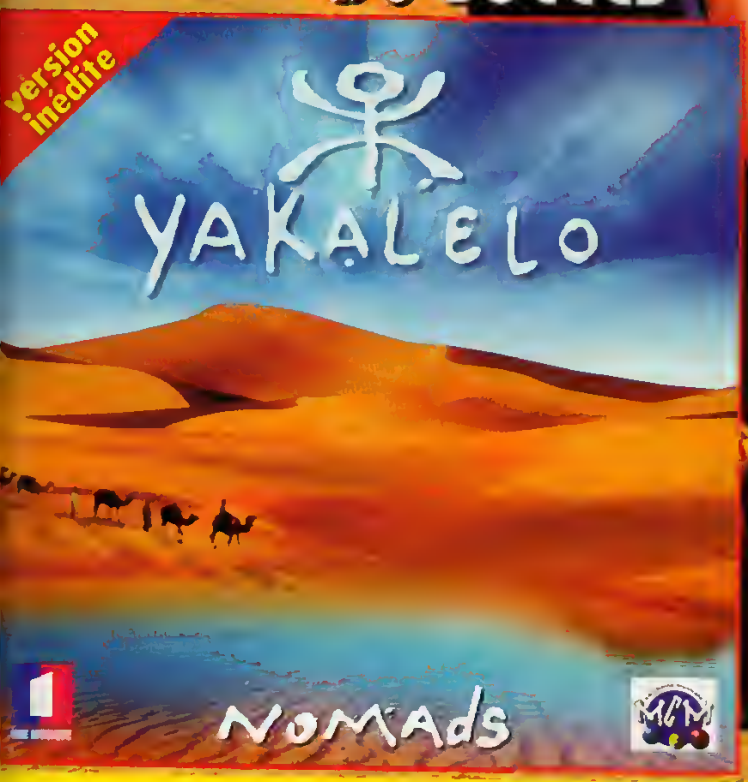
NOMADS : LES COULISSES DU SUCCÈS

LES SECRETS DU STYLE YAKALELO

LE LOOK

LE MAQUILLAGE

LA DANSE



NOUVEAU

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Aaaargh ! les vacances sont finies... « Player One » est redevenu une ruche dans laquelle s'affairent des dizaines de petites abeilles butinant leur écran, paddle en mains !
Vous avez été nombreux à me demander comment fonctionnent les trois Tops du magazine. C'est tout simple : si vous ne possédez qu'une console, vous m'envoyez vos 20 jeux préférés qui tournent sur cette console. Si vous jouez sur différentes consoles, vous faites de même pour lesdites consoles. Quant au calcul, je procède ainsi : le numéro 1 reçoit 20 points, le numéro 2, 19 points, ainsi de suite jusqu'au dernier (un tout petit point pour lui)... Une fois toutes vos lettres triées et vos tops comptabilisés, j'additionne le tout pour déterminer les 20 jeux sélectionnés dans chaque Top. Voilà, vous savez tout ! À dans un mois...

Matt, le out

ULTRA PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

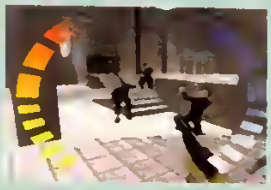
Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Nintendo 64

1 GOLDENEYE 007
(1) (1) (9) 1 434 pts



Toujours vaillant, James Bond demeure le jeu 64 préféré des lecteurs de *Player*. Moi, je parie sur son éviction le mois prochain par le fraîchement sorti (et tout juste entré dans ce Top) Banjo-Kazooie... Qui joue contre ?

2 SUPER MARIO 64
(2) (1) (11) 1 240 pts

3 ISS 64
(6) (2) (11) 1 151 pts

4 DIDDY KONG RACING
(10) (3) (7) 1 139 pts

Meilleur entrée

5 BANJO-KAZOOIE
(-) (5) (1) 1 125 pts

Excellente performance de la grande nouveauté Nintendo de ces derniers mois. Un jeu très riche et original pour patienter jusqu'à la sortie de Zelda 64.

6 WAVE RACE
(5) (2) (12) 1 022 pts

7 PILOTWINGS 64
(15) (5) (9) 921 pts

8 LYLAT WARS
(12) (3) (10) 817 pts

9 TUROK DINOSAUR HUNTER
(4) (3) (12) 764 pts

10 YOSHI'S STORY
(8) (8) (4) 739 pts

11 MARIO KART 64
(3) (2) (12) 728 pts

12 COUPE DU MONDE 98
(16) (12) (2) 580 pts

13 EXTREME G
(11) (9) (8) 486 pts

14 TOP GEAR RALLY
(13) (10) (7) 433 pts

15 MACE THE DARK AGE
(20) (15) (5) 377 pts

16 FIFA 98
(9) (9) (7) 312 pts

17 VIRTUAL CHESS 64
(-) (17) (17) 185 pts

18 LAMBORGHINI 64
(19) (13) (7) 179 pts

19 DUKE NUKEM 3D
(7) (6) (9) 171 pts

20 QUAKE 64
(14) (14) (4) 166 pts

Saturn

1 WINTER HEAT
(8) (1) (5) 892 pts

Même en plein été, Winter Heat cartonne dans votre top Saturn. Il détrône d'ailleurs un autre jeu de sports d'hiver, Steep Slope Sliders. Après les fortes chaleurs estivales, vous aviez besoin de vous rafraîchir, c'est ça ?

2 **PANZER DRAGOON SAGA** (5) (2) (2) 807 pts

3 **STEEP SLOPE SLIDERS** (1) (1) (6) 800 pts

4 **RESIDENT EVIL** (12) (1) (10) 773 pts

Meilleure entrée

5 **HOUSE OF THE DEAD** (-) (5) (1) 685 pts

Dommage pour le magnifique Shining Force 3... House of the Dead a été le plus rapide pour venir se placer directement en cinquième place du Top Saturn. Un jeu qui défoule, même si certains ont été un peu déçus par son côté répétitif.

6 **SEGA RALLY** (2) (1) (19) 654 pts

7 **BURNING RANGERS** (20) (7) (3) 632 pts

8 **COUPE DU MONDE 98** (-) (8) (1) 615 pts

9 **SHINING FORCE III** (-) (9) (1) 527 pts

10 **ATLANTIS** (-) (10) (1) 518 pts

11 **FIGHTER MEGAMIX** (3) (9) 499 pts

12 **SONIC R** (-) (12) (3) 490 pts

13 **WORLD WIDE SOCCER 98** (11) (1) (15) 483 pts

14 **SHINING THE HOLY ARK** (14) (2) (11) 471 pts

15 **DRAGON FORCE** (6) (2) (10) 456 pts

16 **SEGA TOURING CAR** (9) (2) (18) 450 pts

17 **QUAKE** (19) (16) (6) 448 pts

18 **WIPEOUT 2097** (17) (4) (9) 427 pts

19 **TOMB RAIDER** (7) (1) (16) 405 pts

20 **NIGHTS** (15) (2) (17) 401 pts

PlayStation

1 GRAN TURISMO
(3) (1) (3) 1 967 pts

Scénario prévisible, l'incroyable GT s'installe d'un grand coup de frein sur le haut du podium. Difficile d'en dire plus sur ce jeu événement : absolument tout a déjà été écrit !

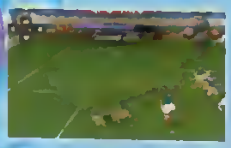
2 **RESIDENT EVIL 2** (1) (1) (3) 1 591 pts

3 **FINAL FANTASY VII** (2) (1) (9) 1 388 pts

4 **COOL BOARDERS 2** (4) (4) (7) 1 137 pts

Meilleure entrée

5 **COUPE DU MONDE 98** (-) (5) (1) 1 112 pts



Sous le regard bienveillant de leurs banquiers, les dirigeants d'Electronic Arts doivent se frotter les mains en regardant les chiffres de vente de Coupe du Monde 98 (tous formats confondus, regardez ces trois Tops).

6 **FIFA 98** (7) (6) (6) 996 pts

7 **BLOODY ROAR** (5) (5) (5) 933 pts

8 **TEKKEN 2** (8) (2) (19) 905 pts

9 **V-RALLY** (9) (1) (11) 891 pts

10 **WIPEOUT 2097** (17) (2) (15) 845 pts

11 **CRASH BANDICOOT 2** (11) (4) (7) 824 pts

12 **TIME CRISIS** (16) (12) (6) 825 pts

13 **SOUL BLADE** (19) (3) (11) 588 pts

14 **LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL** (20) (14) (5) 572 pts

15 **ALERTE ROUGE** (15) (10) (8) 556 pts

16 **RESIDENT EVIL** (13) (1) (19) 553 pts

17 **L'ODYSSEE D'ABE** (14) (6) (9) 529 pts

18 **FORMULA ONE 97** (12) (3) (9) 517 pts

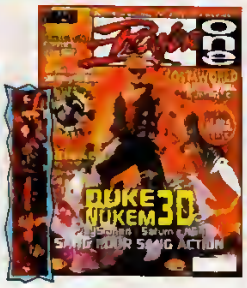
19 **LUCKY LUKE** (-) (19) (1) 477 pts

20 **ISS PRO** (10) (4) (9) 424 pts

complétez votre collection !

77 juillet/août 97
Dossier : E3 tous les hits à venir
Tests : N64 V-Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing
OTW : Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude
Ultra Player One : Vandal Hearts (2e partie), soluce Overblood...
Cadeaux : 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier : Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok)
Tests : Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97
OTW : Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters 96, Zero Divide 2
Ultra Player One : Vandal Hearts, LBA.



79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Gambare Goemon, Tetrisphere
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark.
Cadeaux : la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.

80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III.
Ultra Player One : Shining the Holy Ark.
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcando 98

81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés, Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.

82 janvier 98
Dossier : spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Tests : Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW : X-Men VS Street Fighter, Chronos of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide : Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux : CD audio Cool Boarders.

83 février 98
Tests : Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race
OTW : Gran Turismo, Yoshi's Story, Sule by side Special, Granalia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocolo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash
Guide : Tomb Raider II
Cadeaux : Les lunettes spécial surf

84 mars 98
Tests : Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98
OTW : Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade
Guide : Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)

85 avril 98
Tests : Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas
OTW : Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J League Wonder 3, R. Types
Guide : Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers : Resident Evil 2, Gran Turismo
Tests : Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98
OTW : Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64
Cadeau : poster géant Tekken 3

87 juin 98
Dossiers : Foot (AFS 98, Coupe du Monde 98, 155...), les métiers du jeu vidéo.
Tests : Klonoa, Shining Force III, Everybodye Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98
OTW : Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbitz, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2...
Cadeau : les musiques Sentinel Returns.

88 juillet/août 98
Dossier : E3 tous les hits à venir
Tests : Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64
OTW : Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24
Cadeau : la K7 vidéo intégrale de Tekken

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

Attention ! Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40 41	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80 84 85 86	39 F (32 F + 7 F)		
77 81 82 83 87	42 F (35 F + 7 F)		
88	46 F (39 F + 7 F)		

Nom : **Prénom :** **Signature obligatoire***
***des parents pour les mineurs**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

« Il faut sauver le soldat Ryan »

Film événement, le nouveau Spielberg retrace de façon ultra-réaliste le débarquement du 6 juin 1944, dans lequel, Tom Hanks incarne l'anti-John Wayne.

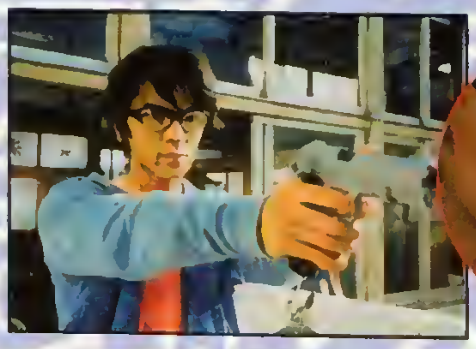
Une de fois de plus, Spielberg crée la surprise. Aux antipodes de la vision classique véhiculée à plusieurs reprises au cinéma, *Ryan* dépeint le débarquement allié en Normandie à la manière d'un reportage de guerre. Une méthode déjà appliquée par d'autres cinéastes à la guerre du Vietnam (une « sale guerre »), mais jamais à ce haut fait d'armes. À ce titre, la première demi-heure, que le très sérieux magazine *Time* n'hésite pas à qualifier de *« peut-être plus grande scène de guerre jamais vue au cinéma (...) »*, présente le débarquement comme si on y était. Spielberg a fait tourner ses équipes dans les mêmes conditions que les cameramen de l'armée US, qui participèrent à la bataille. Les horreurs de la guerre y sont dépeintes en long et en large (membres arrachés, tripes, soldats agonisants... lotene sinistre).

Ces images sont d'ailleurs tellement dures que certains spectateurs américains se sont enfuis des salles, et qu'elles vont obliger Spielberg à entamer une tournée à travers les US pour expliquer son parti pris. Une « hot line » a même été mise à disposition des vétérans qui ne supportaient pas de revivre l'expérience par le biais du film ! Rien à voir avec la vision héroïque du film *Le Jour le plus long*.

Le scénario s'inspire d'un fait divers réel : une petite troupe de soldats est chargée de récupérer un soldat perdu dans la bataille, lequel est le dernier fils d'une famille de l'Iowa, dont tous les enfants ont été tués au cours du conflit.
Il faut sauver le soldat Ryan est un film à voir absolument. Malgré sa durée de près de trois heures et sa violence, il a fait un triomphe aux USA. Il devrait en être de même partout ailleurs.

Réalisation : Steven Spielberg
Sortie : le 30 septembre

Zoom cinéma



« La Mutante 2 »

Suite d'un honnête thriller de science-fiction, genre post-Alien, *La Mutante* reprend les éléments basiques qui avaient fait le succès commercial du premier volet : effets spéciaux de qualité plus ou moins dégueux, suspense, comédiens lyophilisés... Pour fans du genre, sinon attendre la sortie en vidéo.
Réalisation : Peter Medak
Sortie : le 26 août

« Tokyo Eyes »

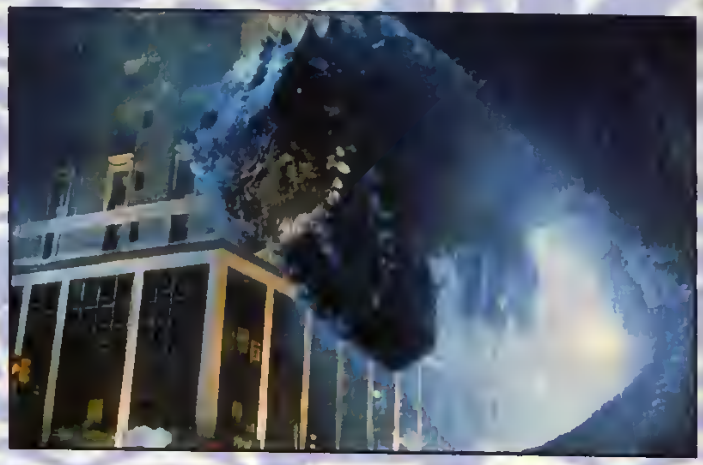
Intéressant comme tout, le film français *Tokyo Eyes* décrit le mode de vie d'une certaine jeunesse japonaise, fan de mangas, de jeux vidéo et de fringues, qui peine à s'intégrer dans le carcan rigide des coutumes ancestrales. Tout commence quand la police part à la recherche d'un tueur, surnommé « le bigleux ». Nous rencontrons une jeune fille, Hinano, qui découvre K., un jeune étranger qui se prend pour un justicier. Le premier film-manga français ? À voir de toute façon.
Réalisation : Jean-Pierre Limosin
Sortie : le 9 septembre

« Tokyo Eyes »

« Godzilla »

Juste quelques lignes pour vous rappeler que le nouveau film des auteurs de *Stargate* et *Independence Day* est raté, mal foutu et parfois très bête. Certes, *Godzilla* comporte un bon nombre de scènes très spectaculaires, comme la destruction méthodique de New York par le saurien mutant, mais on est à des années lumières du film original. Facultatif, donc.
Réalisation : Roland Emmerich
Sortie : le 16 septembre

« La Mutante 2 »



« Le Masque de Zorro »

Dans notre prochain numéro, nous reviendrons sur cette nouvelle aventure du « renard », preux justicier qui combat les oppresseurs espagnols dans la Californie des années 1820. Sachez déjà que le film prétend retrouver le souffle des classiques hollywoodiens des années 1930/50. Antonio Banderas a le rôle titre. On en reparle…

Réalisation : Martin Campbell

Sortie : le 14 octobre

« Lost in Space »

Le mois dernier, nous vous présentions cette adaptation ciné d'une série TV classique des années 1960. Après avoir vu le film, on peut vous dire que *Lost In Space* est un divertissement sympa comme tout, truffé de tonnes et de tonnes de beaux effets spéciaux (de la synthèse partout) et de rebondissements amusants. À suivre, bien sûr.

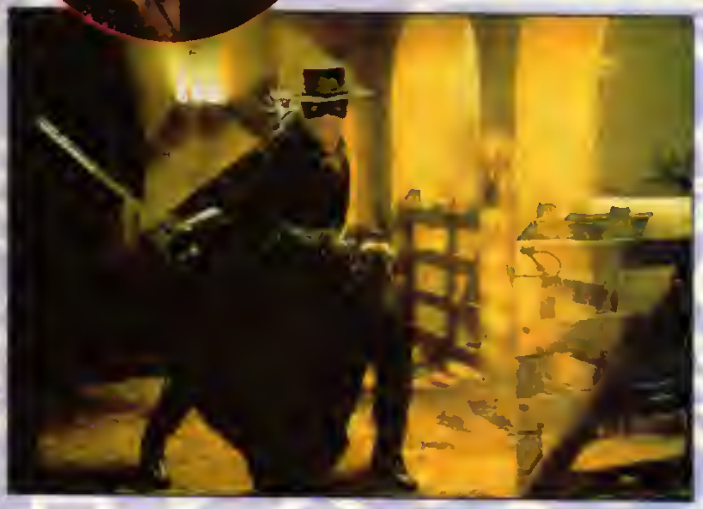
Réalisation : Stephen Hopkins

Sortie : décembre

« Mulan »

Bizarrement, on ne dit plus de nos jours : *« Bon sang, il est merveilleux ce Disney ! Un vrai truc de gamins ! »*, mais plutôt *« Formidable, enfin un dessin animé plus mature »*. Curieux de voir ce revirement de la part d'un public qu'on aurait tendance à croire infantile. Ainsi donc, le Disney cru 98 est réputé « met de choix » : précédé d'une critique en béton armé et d'un savoir-faire plus que jamais mis en avant, *Mulan* est un des derniers sursauts de génie d'une machine à bout de souffle. Hérité du traditionnel récit oral de la Chine médiévale, où une jeune chinoise prend les armes contre l'envahisseur pour éviter le déshonneur de son père, Mulan s'enorgueillit d'un style résolument osé. Ainsi tourne-t-il le dos aux conventions mangas que la firme de Burbank tutoyait de trop près, à mi-chemin entre l'estampe et le comic-strip fil de fer. Si Hercules avait déçu par sa narration, Mulan revient dans la ligne du parti originel : une scénarisation à outrance de quelques éléments clés. Exit les chansons télescopées et les vannes vaseuses, place au souffle épique, aux sentiments immortels, à la sagesse consensuelle (Disney a peur du prochain Dreamworks, *Prince of Egypt*, qui risque de faire voler pas mal de têtes). Musicalement, l'apport de Jerry Goldsmith, qui remplace au pied levé un Alan Menken tout moisi, n'est pas à prendre à la légère. *Mulan* est une longue suite orientale, magnifiquement mise en images, rythmée par de grandes batailles enneigées et de fleurs tourbillonnantes. C'est superbe… et c'est probablement le dernier grand Disney avant l'an 2000, qui nous réserve un *Tarzan* de triste augure et un *Fantasia 2000* totalement hors-sujet.

Inoshiro et Haudini



Nouveautés magazine import

Le dernier numéro du magazine « Cinefex » (74) est, comme d'habitude, passionnant grâce à nombre d'articles. Parmi ceux-ci, les secrets de la création des effets spéciaux de « Godzilla », « Deep Impact », « Dark City », « Lost In Space », « Sphere » et « Dark Planet ». Pour en savoir encore plus sur le film-culte du film « Lost In Space », vous pouvez également jeter un œil sur le bouquin « The Making Of Lost In Space » de Pat Compton, paru chez Titan Books. Dans la même collection, signé Daniel Alarcón, un « Making Of Godzilla ». Ces bouquins comme « Cinefex » sont importés par Album (Paris).

Nouveautés HK

À noter les sorties récentes en version française de deux films de Hong Kong. Le premier est vraiment recommandé, sachant qu'il s'agit de rien de moins que du troisième « Syndicat du crime ». Contrairement aux deux premiers, signés John Woo, celui-ci a été dirigé par le grand Tsui Hark. Plus amoureux de films de gangsters, de beaux décors que l'amitié et de grand cinéma en général. Dans un autre registre « Dans le feu de l'action » de Lilleline est surtout de tous premiers de Hong-Kong. Intéressant. Ces deux K7 sont distribuées par TFK Video.

« Le Sommeil du monstre »

le nouveau Nike Bilal

Enki Bilal, un des cinq mousquetaires de la bande dessinée de science-fiction française (avec Moebius, Druillet, Mézières et Caza) revient avec un nouvel album très personnel, extrêmement attendu. « Player » a rencontré l'artiste.

Annoncé comme le premier volet d'une nouvelle trilogie (en référence à la première trilogie de l'auteur, *Nikopol*), *Le Sommeil du monstre* se déroule dans un futur proche (trente ans) et met en scène un dénommé Nike Hatzfeld. Né pendant le siège de Sarajevo, il dispose d'une mémoire incroyable puisqu'il arrive à remonter dans ses souvenirs jusqu'au berceau. La première case du bouquin illustre d'ailleurs le toit éventré par les obus de la maternité de l'hôpital de Sarajevo, que le nouveau-né contemple. Hatzfeld réussit aussi à conceptualiser ses souvenirs de bébé avec les mots d'un adulte. Il se rappelle, par exemple, avoir juré toute sa vie de protéger deux bébés du même âge que lui... Séparé d'eux par les événements, Hatzfeld, dont ses facultés exceptionnelles attirent l'attention de personnages redoutables, part à la recherche de ses deux « compagnons », de ses souvenirs et donc de sa propre identité. Pendant ce temps, un groupe terroriste fondé par des intégristes de tous bords effectue des attentats qui menacent la civilisation. Ces terroristes ont pour mission de ramener la planète à un état d'abscurantisme total, qui se traduit (entre autres joyeusetés) par des camps de « rééducation » et une « purification » du vocabulaire qui ne tolère que 499 mots !

Disons le d'emblée : *Le Sommeil du monstre* est un livre exceptionnel. D'abord parce que Bilal est au sommet de sa forme graphique ; l'artiste fait preuve d'une maîtrise et d'une inventivité avec les pinceaux qui coupe parfois littéralement le souffle (le couple enlacé à côté d'un thon débité en tranches, par exemple). Quant au scénario, au-delà de sa vision terrible d'un possible avenir, il étudie les mécanismes monstrueux qui ont abouti à la guerre en ex-Yougoslavie. Bilal étant d'origine yougoslave, le livre s'avère bien évidemment très personnel. On peut d'ailleurs considérer le personnage de Nike Hatzfeld comme une sorte d'Enki Bilal « alternatif ». Ajoutons à cela que sa lecture, malgré la gravité des sujets abordés, est littéralement passionnante et on comprendra que *Le Sommeil du monstre* est bel et bien un des bouquins phares de cette décennie de science-fiction.

Rencontre avec l'auteur

– Player One : Tu es d'origine yougoslave et dans *Le Sommeil du monstre*, tu abordes de manière frontale la guerre en ex-Yougoslavie...

– *Enki Bilal : Je ne sais pas si c'est d'une manière frontale, mais c'est une manière qui m'est apparue nécessaire. J'ai quand même beaucoup « souffert » à cause de cette guerre, cette violence, cette haine. Tout ça m'a profondément marqué. Je savais que j'en parlerais un jour, je ne savais comment, mais je sentais que je ne pouvais pas pendant que cela se passait. Là, il y a une accalmie, j'ose espérer que cela ne recommencera pas du côté du Kosovo (ndlr : l'entretien a eu lieu avant la grande offensive serbe de début août). J'ai préféré laisser les journalistes faire leur travail. Je trouvais inutile et indécent d'en parler à chaud. Les choses sont venues d'une manière extrêmement naturelle... C'est remonté comme une sorte de rejet, un magma trop contenu. L'idée centrale du bouquin, qui est cette mémoire individuelle, cette espèce de compte à rebours mémoriel, s'est imposée d'une manière presque évidente, bien que ça puisse paraître être une aberration. Il fallait que ce soit à travers la mémoire que cela soit évoqué. Cela me permettait une chose essentielle : ne pas situer l'action sur les lieux du drame, ni pendant leur déroulement. Trente ans plus tard, on fait une intrusion par la mémoire. Et cela permet de régler des comptes par rapport à tous les nationalismes, tout ce qui a fait que cette guerre a eu lieu. Les torts sont extrê-*

> « Les torts sont extrêmement partagés au sein même de l'ex-Yougoslavie »

mement partagés au sein même de l'ex-Yougoslavie et dans le reste du monde. J'ai creusé ensuite une mémoire potentielle qui n'est, évidemment, pas la mienne, car je ne suis, bien sûr, pas né dans cette période et n'ai pas la faculté de me souvenir de la sorte (ndlr : le personnage principal se souvient des jours qui suivent sa naissance).

– Player : Tu as préféré ne pas aborder la guerre pendant son déroulement. Que penses-tu des deux albums qui abordent le sujet et qui ont été publiés pendant les événements : *Fax de Sarajevo* de Joe Kubert (éditions Vertige Graphic) et *Sarajevo Tango* d'Hermann (éditions Dupuis) ?

– Bilal : Malheureusement je n'ai pas lu le livre de Kubert, dont j'ai entendu beaucoup de bien. Je ne veux pas parler du cas d'Hermann. Il a fait courir des bruits insensés à mon sujet, des canneries absolument honteuses, je préfère ne pas évoquer ce personnage !

– Player : Pourquoi avoir choisi un cadre futuriste alors que tu as signé plusieurs albums qui traitent de sujets politiques aux époques concernées comme *Partie de chasse* ?

– Bilal : Pour moi, l'enjeu du livre, c'est cette espèce d'aller-retour, de jeu de miroirs entre le présent, le futur et, évidemment, le passé parce que je crois que les trois éléments temporels sont très imbriqués dans ce bouquin. L'éclatement de l'ex-Yougoslavie est le cœur du bouquin, mais ce qui m'intéressait c'était de propulser ce drame dans le futur, pour mieux comprendre que ces événements, qui eux-mêmes sont quelque part issus de la Shoah, un drame absolu au plan universel, ces drames-là sont répétitifs et se reproduisent. (...) J'ai transformé ces volontés de se replier sur son ethnie, sa nation en une espèce de pieuvre obscurantiste. Là, il faut trouver les connexions qui existent entre le potentiel de ce qui vient de se passer, pour le futur, et la mémoi-

OFFRE LIMITÉE

Abonne-toi à Player One et reçois le coffret des figurines à collectionner

FINAL FANTASY VII

© 1997 Square Co., Ltd. Tous droits réservés. Final Fantasy et Square Co., Ltd. Utilisé sous licence par Bandai.
© 1996 Bandai America Incorporated.

3 mois : 199 F au lieu de 308 F*
6 mois : 249 F au lieu de 404 F*
1 an : 329 F au lieu de 567 F*

BANDAI
SQUARESOFT

* 3 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 308 F. 6 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 404 F. 11 n° de Player One + les 6 figurines 199 F = 567 F.

Bon à renvoyer à : Bfi - Abonnement PO/FFVII - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

● 3 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 199 F + expédition en recommandé : 40 F.
Total à payer : 239 F.

● 6 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 249 F + expédition en recommandé : 40 F.
Total à payer : 289 F.

● 11 numéros + ● 6 figurines à collectionner* : 329 F + expédition en recommandé : 40 F.
Total à payer : 369 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 3 numéros : 96 F. ● 6 numéros : 192 F. ● 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Media Système Edition.

Signature obligatoire
des parents pour les mineurs

re universelle que l'on a du cœur même de l'horreur du XX° siècle qui était la Shooh. Les camps de purification ethnique que l'on voit dans le bouquin, qui sont des camps obscurantistes d'un futur plausible, que je ne souhaite évidemment à personne, sont un miroir déformé qui nous ramène à 1990 et aux années 1940. Ce n'est pas innocent évidemment. Je n'ai donc pas le sentiment de faire de l'anticipation, mais plutôt une sorte d'analyse libre du genre humain.

« Je me suis demandé ce qu'il se passerait s'y il avait une sorte d'internationale intégriste »

– Player. Qu'est-ce qui t'a fait relier les intégrismes religieux, qui sont fédérés dans le livre, à la guerre en ex-Yougoslavie ?

– Bilal : L'intégrisme, c'est un maillon de cette pieuvre obscurantiste. Les idéologies étant diluées, je me suis demandé ce qu'il se passerait s'il y avait une sorte d'internationale intégriste. Je m'éloigne du religieux pour aboutir à quelque chose de plus général, mais le religieux peut-être le détonateur. Imaginons que tout d'un coup des mafias mettent leur argent au service de cette machine à épurer la planète, pour faire table rase de la mémoire, de la pensée, de la connaissance et retourner à l'obscurantisme. C'est épouvantable mais plausible... Dans le bouquin, on n'a plus que 499 mots pour s'exprimer, c'est comme un jeu avec l'horreur.

– Player : Le personnage principal s'appelle Nike Hatzfeld. Nike parce que bébé, il est trouvé sur un soldat mort qui porte des Nike, et Hatzfeld parce que c'est le nom du journaliste qui le découvre. Pourquoi ?

– Bilal : Je voulais que le personnage ne soit pas déterminé par son nom. En ex-Yougoslavie, un nom est comme une sorte de tampon. On sait à l'écoute de ton nom si tu es serbe, croate, etc. et tout le monde en tient compte. C'est ça que je dénonce. Je voulais donc que le nom du personnage soit complètement détaché de tout cela. J'ai donc choisi de le nommer Hatzfeld, qui est un journaliste de Libération que je connais et dont j'estime beaucoup le travail sur la guerre en ex-Yougoslavie. Par la suite, je me suis rendu compte que Nike était l'anagramme d'Enki !

– Player : Il y aura deux autres tomes. Est-ce que les scénarios sont complètement écrits ou est-il encore possible que tu apportes de profonds changements à l'évolution de l'histoire ?

– Bilal : Je préfère travailler seul maintenant car cela me permet de défricher au fur et à mesure. Bien sûr, ce n'est pas au petit bonheur la chance, je sais exactement où je vais mais je ne sais pas comment. C'est pour cela que je prends mon temps. Ce que j'aime avant tout, c'est de ne pas savoir ce qui va se passer. Il n'y a rien de plus terrible que de savoir ce que je dessinerai précisément à la page 50 ! Je ne sais donc pas comment seront les deux prochains albums. Il y a des évidences, des pistes

que j'ai lancé dans le premier livre comme le Site de l'Aigle, cette espèce de signal qui vient d'une région très éloignée de l'espace. Mais il y a devant moi une sorte de grand mystère, et je trouve ça excitant !

- Player : Combien de temps t'a pris la réalisation de l'album ?

– Bilal : Difficile à dire car entre temps mon film (ndlr Tykho Moon) est sorti et que je m'en suis donc occupé. Disons que, en travaillant de façon intense, c'est un boulot d'un an, sans compter le temps de gestation du projet. Ce qui m'a plu cette fois-ci, c'est que j'écrivais au fur et à mesure. Je passais de l'ordinateur à la table à dessin, et j'ai trouvé ça vraiment formidable !

– Player : Quels sont tes projets ?

– Bilal : L'année prochaine, je vais me consacrer à l'écriture d'un nouveau film. Ce qui est intéressant, c'est que le film se nourrira des éléments que je développerai pour les deux tomes suivants, sachant que, pour les livres, je suis seul maître à bord et que, au cinéma, il y a une industrie. J'aimerais faire un film qui échappe à ce côté industriel. Pas un film expérimental mais un film libre, donc à très petit budget avec le maximum de liberté (...). Sinon je prépare deux livres avec deux romanciers : Dan Franck et Pierre Christin, avec qui j'ai déjà beaucoup travaillé. Ce ne seront pas des albums de BD, mais plutôt des rencontres entre un graphiste et deux romanciers. Je suis aussi intéressé pour faire un film d'animation. Pas un dessin animé classique, quelque chose de plus complexe...

– Player : En images de synthèse ?

– Bilal : Non, pas forcément car ça ne me plaît pas du tout. Je trouve cela trop froid. Quelque chose de filmé sur lequel je pourrai intervenir, dans l'esprit de ce que j'avais fait avec des photos retouchées pour Los Angeles.

– Player : Mais les nombreux problèmes rencontrés par Druillet et Moebius sur leurs projets de films d'animation, qui sont toujours en panne malgré des années de travail, ne te refroidissent pas ?

– Bilal : Ce sont des pionniers, c'est toujours comme ça au début. Mais je crois que dans le cinéma « live », les difficultés vont s'accroître : disparition des producteurs indépendants, prépondérance des grosses machines, il faut faire des films préfabriqués, dès la première séance on sait si le film va pouvoir vivre, difficultés rencontrées par les petits exploitants, etc. Il reste heureusement des Lars Von Trier, des David Lynch, mais ils sont de moins en moins nombreux. Donc, de ce côté-là, il y a un vrai danger. Par contre, en animation, j'ai le sentiment que les possibilités seront peut-être plus accessibles avec l'évolution des outils.

Propos recueillis par Ina.

« Le Sommeil du monstre »
d'Enki Bilal
Éditions Humanoïdes Associés
Sortie : le 22 septembre

Abonne-toi à Player One et reçois

6 mois : 369 F
au lieu de 574 F*

1 an : 419 F
au lieu de 737 F*

NINJA

L'OMBRE DES TÉNÈBRES

sur PlayStation

CORE EIDOS

Bon à renvoyer à : Bij - Abonnement PO/Ninja - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

○ 6 numéros + ○ le jeu Ninja sur PlayStation* : 369 F + expédition en recommandé : 31 F Total à payer : 400 F.

○ 11 numéros + ○ le jeu Ninja sur PlayStation* : 419 F + expédition en recommandé : 31 F Total à payer : 450 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

○ 6 numéros : 192 F ○ 11 numéros : 352 F

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

Je joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Pays : .....

Date de naissance : .....

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

Zoom bédé

« Hellboy »
The Chained Coffin And Others
de Mike Mignola

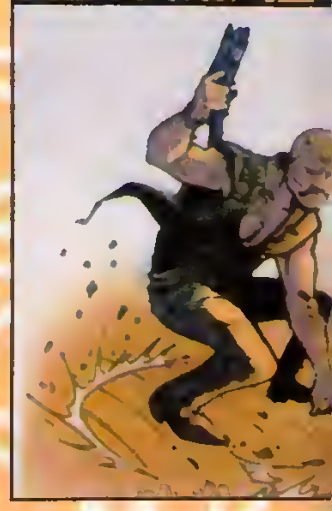
Une fois n'est pas coutume, nous attaquons ce petit panorama des nouveautés BD par un album inédit en France, mais facilement trouvable chez les importateurs de comics, comme Album ou Actualités (les deux situés à Paris). En effet, ce quatrième album d'*Hellboy* (paru en août aux US), le démon créé par le grand dessinateur Mike Mignola, est encore plus démentiel que les précédents (dont certains épisodes ont été traduits par Dark Horse France). Hellboy est le cousin sulfureux de Mulder et Scully (il a été créé un peu avant le début d' *X-Files*), un diable introduit dans notre univers par des scientifiques nazis, qui préparaient le quatrième Reich. Ayant changé de camp, (les nazis ont été anéantis entre temps) Hellboy fait partie d'un groupe d'agents très spéciaux dont la mission consiste à combattre les forces du mal : sorcières, morts-vivants, loups-garous aux quatre coins du globe. Dans le recueil qui nous concerne, qui rassemble des histoires publiées entre 1993 et le début de cette année, Hellboy affronte une fois de plus une galerie de créatures littéralement épouvantables : trolls, homuncules, lycanthropes...

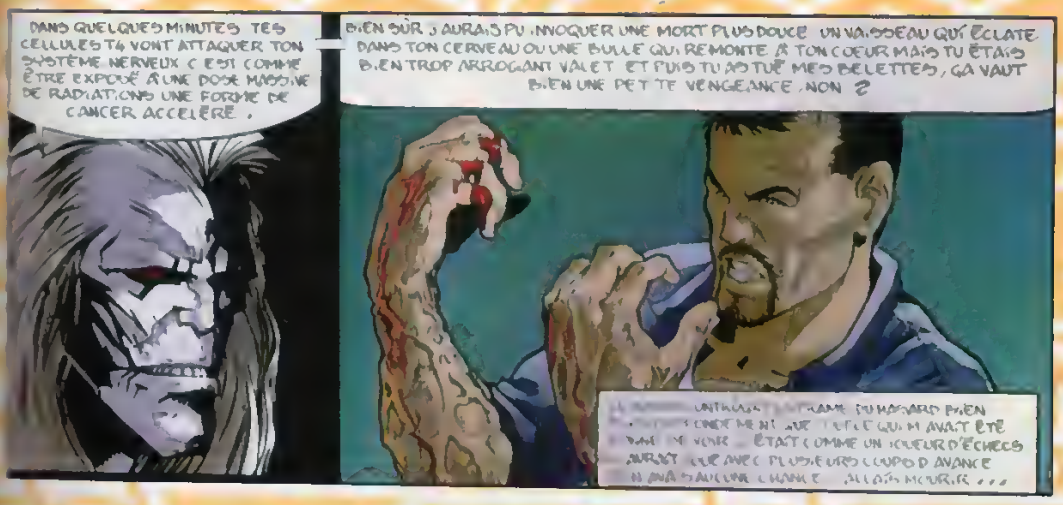
Dans le premier récit, *The Corpse* (Le cadavre), absolument formidable, le héros doit trouver une tombe libre pour enterrer un macchabée particulièrement bavard, faute de quoi un bébé kidnappé par des sortes de lutins maléfiques sera condamné à rejoindre les petites créatures. Ultra-glauque, parcouru par de formidables idées de découpage, *The Corpse* est sans aucun doute un must, que tous les fans de Resident Evil doivent lire. Quant aux autres épisodes, qui mettent en scène une sorte de Frankenstein et des loups-garous médiévaux, ils se révèlent de la même qualité graphique et scénaristique : de la bombe, baby ! Tout cela est bien beau, mais la grande question est : aurez-vous le courage de lire ce bouquin ?

Éditions Dark Horse (import USA)

« Arcanes »
Le Baron fantôme (tome 1)
de Pécau (scénario), Campoy et Piganult (dessins) et Rabarot (couleurs)

Publié dans la collection Série B, que dirigent Olivier Vatine et Fred Blanchard (seuls dessinateurs français à avoir eu l'honneur insigne de travailler sur des comics *Star Wars*), cet album ne surprendra pas ceux d'entre vous qui connaissent ce label. Rappelons, à destination des nouveaux venus et des incultes, que Série B propose des bouquins qui bénéficient des mêmes qualités que les meilleurs comics : décou-





page speed, action incessante, histoires délirantes, le tout réalisé « à la française », ce qui veut dire que les auteurs ont le temps de peaufiner leur boulot (et non pas à l'industrielle comme encore trop de comics et de mangas). *Arcanes* commence comme une sorte de remake du premier *Predator*, puisque nous sommes entraînés en Amérique Centrale sur les traces de guerilleros, agents secrets... bref ça rigole pas. Au fur et à mesure des pages, le bouquin (qui s'avère rapidement très efficace dans le genre action guerrière) évolue vers le fantastique ; des personnages dotés de super-pouvoirs apparaissant pour rajouter une méga-dose de Tabasco à l'ensemble. Ajoutez à cela que l'on parle aussi des Mayas et vous commencez à comprendre notre excitation. Laquelle s'est ensuite muée en un réel enthousiasme car l'ensemble est réalisé avec robustesse et conviction. Bref, on ne nous ment pas : *Arcanes* est bel et bien une série B vêtue comme on les aime.
Éditions Delcourt

« À la recherche du temps perdu » Combray

de Stéphane Heuet et, bien sûr, d'après Marcel Proust

Non, nous ne sommes pas les rustres incultes que d'aucuns pensent. Aussi, nous ne pouvons que souligner le courage d'un artiste qui n'hésite pas à s'attaquer à un des monuments de la littérature française. Gageons que les puristes hurleront au sacrilège. Fuck ! Quoique très classique, cet album est réalisé avec suffisamment de talent pour inciter ses lecteurs à découvrir l'œuvre originale.
Éditions Delcourt

« Le réflexe de survie »

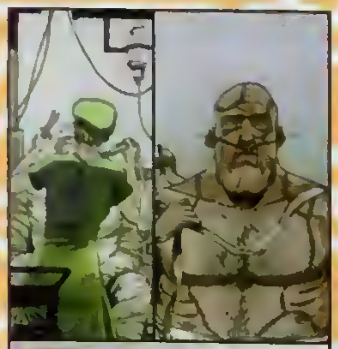
d'Etienne Davodeau

Histoire de définir le style du bouquin (exercice difficile qui aboutit souvent à des comparaisons idiotes et à des classifications qui nient la personnalité de l'artiste... mais bien utile quand même), disons que ces graphismes rappellent un peu ceux de Baru. L'album, dont l'action se déroule en France, à notre époque, est une sorte de polar naturaliste, très réaliste, ce qui est plutôt original. Un bouquin bien fait et intéressant. Conseillé.
Éditions Delcourt

« Le Fond du monde : Basile F. » (tome 3)

d'Eric Corbeyran (scénario) et Denis Falque (dessins)

Troisième épisode d'une série fantastique de grande qualité, *Basile F.* bénéficie des mêmes qualités que les précédents tomes : dessins jolis comme tout, histoire abracadabrante à laquelle on souscrit à 100 %. On conclut donc avec satisfaction et plaisir que *Le Fond du monde*



se distingue, haut la main, des dizaines de bouquins fantastiques amorphes et entièrement constitués de lieux communs. Chouette !

Éditions Delcourt

« L'histoire des trois Adolph »

d'Osamu Tezuka

Sans aucun doute, l'une des plus importantes BD de toute l'histoire, ce manga est un des rares spécimens qui justifie l'utilisation du mot ART. Tezuka, un vrai génie (nous parlons de l'homme de *Astro*, *Le Roi Léo*, *Bouddha* et des tonnes d'œuvres essentielles) résume ici toute sa démarche

graphique, scénaristique et, surtout, humaniste. C'est que le premier des trois Adolf en question n'est nul autre que Hitler ; les deux autres étant deux gamins, dont un juif, qui vivent au Japon au début de la Seconde Guerre mondiale. En plus de livrer une formidable leçon artistique, Tezuka s'attaque ici au racisme, à l'intolérance en général, tout en éduquant le public (ou en lui rafraîchissant la mémoire). Bref, ce bouquin est littéralement colossal, un livre pour lequel il faudrait inventer des superlatifs, une œuvre qui coupe le souffle. À lire, faire lire et conserver jusqu'à la fin des temps !

Éditions Tonkam

« Daredevil » Renaissance

de Frank Miller et David Mazzucchelli

Révélé par ses épisodes de *Daredevil*, Frank Miller retrouve quelques années plus tard son héros fétiche, l'aveugle Daredevil alias Matt Murdock. Les épisodes

compilés dans ce recueil racontent comment le terrible Kingpin (Caïd), le boss de la mafia, réussit à détruire en deux temps trois mouvements la vie de Murdock, un avocat réputé. Complètement paranoïaque (Miler l'est lui-même, le pauvre avait déménagé de New York pour fuir la violence urbaine et a choisi, quelle clairvoyance, de s'installer à Los Angeles), cette histoire de déchéance saisira par son traité implacable et quasi chirurgical. Ne vous inquiétez pas, l'action est constante (Miller est aussi un méga-pro de la BD de super héros), la qualité des dessins réalistes de Mazzucchelli hissent l'ensemble au niveau des meilleurs films noirs.

Éditions Bethy

« Wolverine »

de *Chris Claremont* et *Frank Miller*

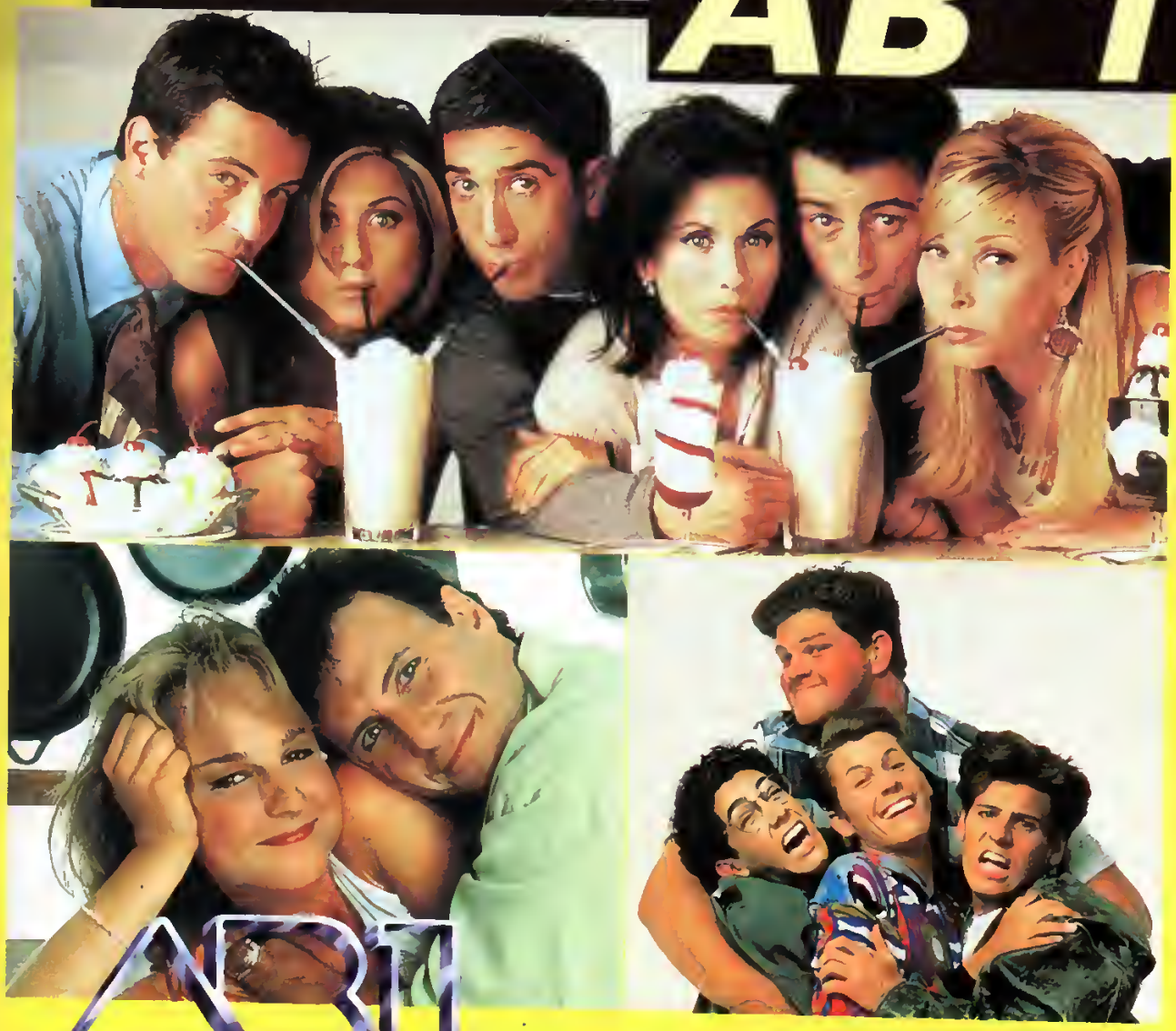
Parus en 1982, ces quatre épisodes de la mini-série *Wolverine* (alias Serval en VF) ont été écrits par le scénariste de la grande époque des X-Men et illustrés par notre ami Miller, qui venait de faire sensation avec ses épisodes de *Daredevil*. On retrouve d'ailleurs bon nombre des obsessions et sujets fétiches de Miller : le Japon, les ninjas, un découpage furieusement manga, ce qui était à l'époque inédit. Ajoutons que *Wolverine* n'a pas pris une ride et que cela reste un des meilleurs comics des années 1980 !

Éditions Bethy

Inoshiro

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB 1



AB1 une des 20 chaînes du bouquet

DISPONIBLE AUSSI SUR CANALSATELLITE NUMERIQUE ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

PSYGNOSIS
VISUAL SCIENCES
PlayStation
Ferrari
RÈGLE 85a
'Tous les pilotes engagés dans le Championnat seront pesés, revêtus de leur équipement de course complet.'
Règlement sportif de la FIA.
Formula One 98. L'OFFICIEL.
FORMULA 1 98